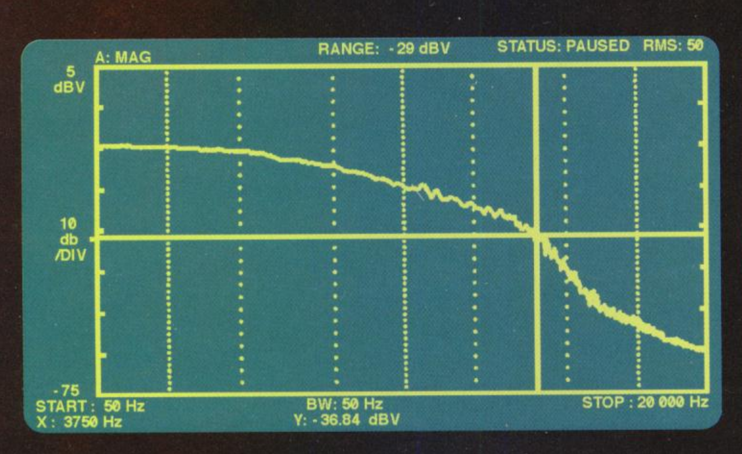


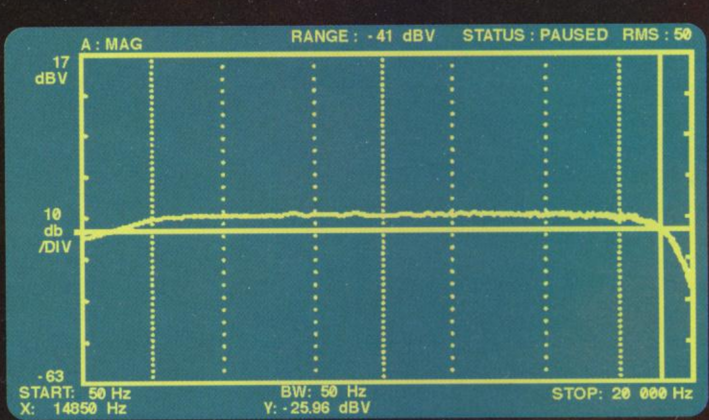
9/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Die Nr.1
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 25,-
Gags & Galaxy
SPACE QUEST 5
Turbulente Fortsetzung der Kosmoskomödie
Stimmungsmacher
HIGH-END-SPIELE
Street Fighter 2
Dark Sun
Push Over
Spellcraft
Strahlende Zukunft
ENDZEIT
Atomare Spielideen im Kreuzfeuer
Das Megaprojekt
BARD'S TALE 4
Die Rollenspiellegende im neuen Look

inkl. Stereo-Lautsprecher

HiFi-Stereo-Sound



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf

Audio
Das Magazin für HiFi und Musik
Für uns getestet im Audio-Magazin Labor

zum Mono-Preis

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen? Und würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



WinDAT Digital Audio Transport

Unsere Ingenieure meinen deshalb: Nicht die Ansprüche müssen gesenkt werden, sondern der Rauschpegel. Und nicht der Preis muß erhöht werden, sondern Dynamik und Frequenzgang.

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,-

VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und TV-Scart Anschluß auf einer Karte.

CODE (COlor Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- PAL + NTSC für SCART-RGB TV
- DM 595,- 512KB DM 695,- 1MB



DM 299,-



ATI Technologies
Rosenkavalierplatz 15
8000 München 81
Tel: 089/92 88 01 - 0
Fax: 089/92 88 01 - 99
Mailbox-BBS: 089/92 88 01 - 98



Deutschland
Tel: 08 142/418-0 Fax: 08 142/38 90
Österreich
Tel: 0043/1/616 97 97 Fax: 616 97 97-20
Schweiz
Tel: 0041/22/622-020 Fax: 615-650

Fachhändler

OST:	Computer & Technology Center 0361/29251
	GFG Computerservice 0 39 823/2417
1000	Computer & Mehr 030/21 37 312
2000	Sinfoni Shop 0421/34 97 037
3000	Braun & Kotzur 0531/33 26 24
4000	Software City 0251/40 86 669
5000	Kohler & Fleischer 02204/53 096
7000	Compass 0711/355 583
8000	Columbus 089/523 202 1
	DKW Computer 08131/3894
	NK Computer 08761/62 525

intern



Mad Max 4 — jenseits der Power-Kuppel

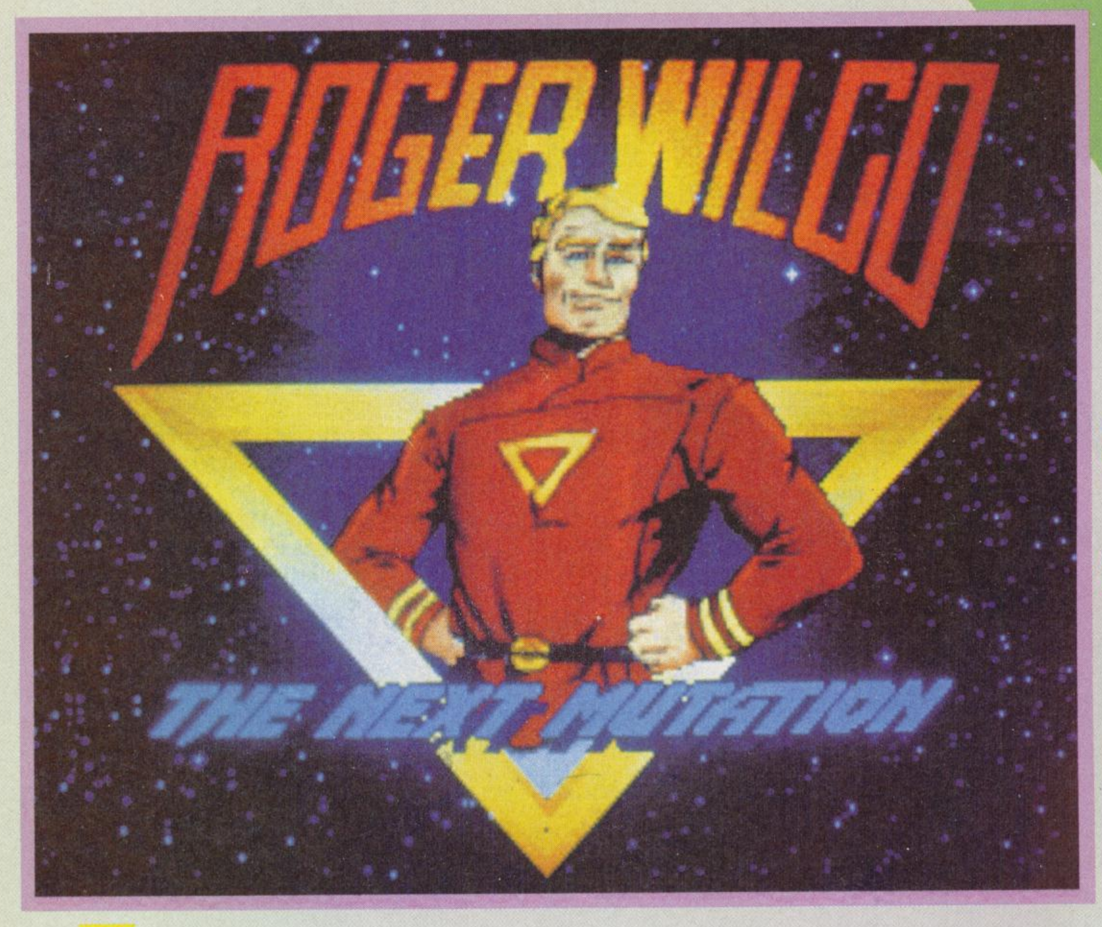
Ein Fototermin ganz besonderer Art stand eines Dienstag morgens bei Michael, Richie, Volker und Knut auf dem Programm. Als das Quartett mit den entsprechenden Utensilien kurz nach neun Uhr geschlossen in die Redaktion marschierte, zeigten Kollegen der benachbarten Redaktionen von Computer Life und Computer Persönlich leicht nervöse Verhaltensweisen. Auch wenn das *POWER-PLAY*-Team üblicherweise als nicht ganz normal angesehen wird, überstieg das Maß an Zurückhaltung und Ausweichtaktik das gewohnte Bild. Keine Sorge, die Vierer-Crew war weder einer religiösen Sekte beigetreten, noch hatte sie sich eine abschreckende Krankheit eingefangen. Nein, das Quartett war bei den letzten Vorbereitungen für seinen Fototermin bei den Bavaria Filmstudios in München — denn die Endzeit nahte. In einem Outfit, das selbst Mel Gibson alias Mad Max in Furcht und Schrecken versetzt hätte, bestieg die Power-Gang ihr Endzeitmobil und donnerte 'gen Filmstudio. Das imposante Ergebnis dieses Ausflugs in die Filmwelt könnt Ihr ab Seite 128 begutachten.

Abgesehen von diesem Vorfall ging es in den Redaktionsräumen hektisch wie üblich zu. Während Martin für ein paar Tage zum ZDF nach Berlin düste, um dort in der Fernsehshow "Der große Preis" als Experte zum Thema "Computerspiele für den PC" aufzutreten, wurde vom restlichen Spieleteam der Erfolg der ersten monatlichen *VIDEO-GAMES*-Ausgabe gefeiert. Wenn man die Verkaufszahlen der Junihefte beider Zeitschriften addiert, dann kratzen wir gewaltig an der 250 000-Exemplare-Marke. Dafür ein herzliches Dankeschön an Euch — auch im Namen der *VIDEO GAMES*-Redaktion.

Richie, Michael, Volker und Knut waren zwecks Außenaufnahmen in den Bavaria Filmstudios zu Besuch

Einen erfreulichen Monat
ohne Endzeitstimmung
wünscht Euer

Power-Play-Team



8

Witzig: Roger Wilco in *Space Quest V*



38

Schnittig: Die Raumschiffe aus *Spelljammer*

9

Unter der Lupe

Rubriken

Computerspieletests

Aktuell

44
Brenzlig: Der Krimi um den *Dagger of Amon Ra*

20
Schlüpfrig: Der Froschkönig aus *Superfrog*



·92·

Videospieletests

Powertips

■ Titelthemen

106
Fertig: *Indiana Jones* Playersguide

Nintendo®

I WANT IT ALL!



Super Power

Du willst Action, Power, Super-Spannung? Dann brauchst Du nur eins: Das neue Super Nintendo® mit Super-16-Bit-Technologie, die neue Dimension des Videospiels!

- Mit 5 Microprozessoren.
- Mit 256 KB Speicherkapazität.
- Schon jetzt ausbaufähig auf CD-ROM.



Die Super Nintendo 1

SUPER N

ENTERTAINM



Super Grafik – Super Action

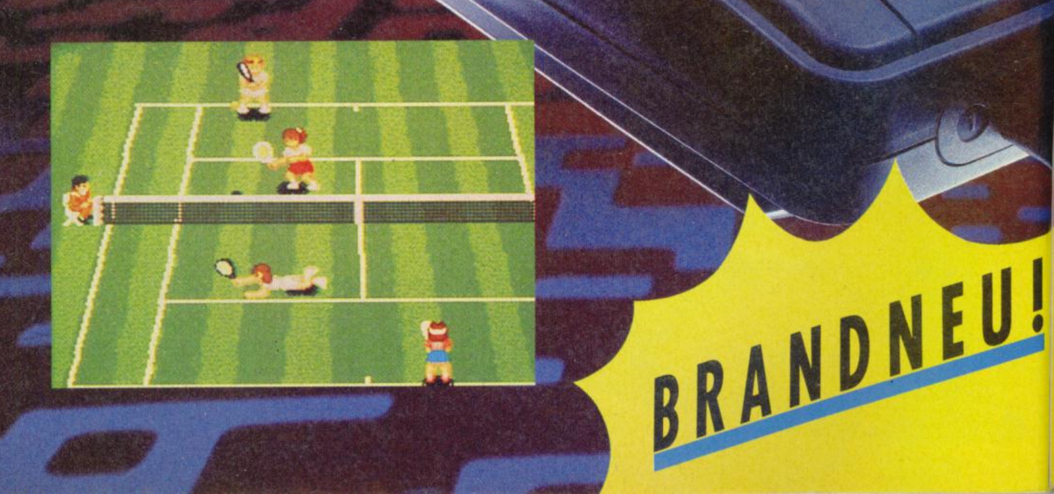
Klarer Fall: Mit dem einzigartigen Super Nintendo® erlebst Du die totale Action in der dritten Dimension.

- Perfektes 360° Scrolling.
- 128 Sprites gleichzeitig.
- Absolut verschärft: Die Bildschirmauflösung von 512 x 448 Pixeln.
- Das Ergebnis: Super Grafiken, Wahnsinns-3D-Effekte, realistisches Scaling und unzählig viel Scrollings.

Super Sound

In jeder Hinsicht tonangebend: Der digitale Super-Stereo-Sound der Spitzenklasse!

- Phantastische Audio-Effekte.
- Digitale Sound-Erlebnisse in Super Hi-Fi und CD-Qualität.
- Neue Klangdimensionen, die unter die Haut gehen.



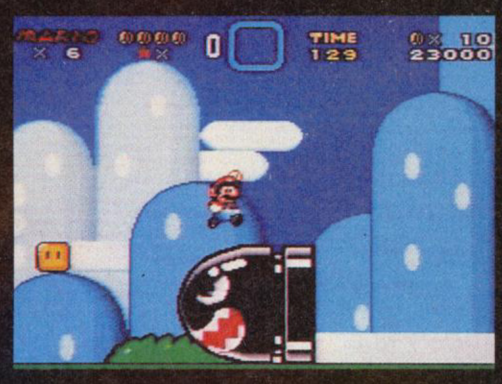
BRANDNEU!

Super Farben

Mach Dich auf alles gefaßt. Das Super Nintendo® erzeugt eine Farbenflut, wie Du sie noch nie gesehen hast.

- 32 768 brillante Farben.
- Bis zu 256 Farben gleichzeitig.
- Daneben sehen andere 16 Bit-Systeme ganz schön blaß aus.





Super Mario World™

Zu einem Super-System gehören immer neue Super-Spiele: 30–40 schon 1992. Das erste liefern wir Dir gleich mit: Super Mario World™.

- Das ultimative Abenteuer mit Super Mario und seinem Freund Yoshi.
- Ein Wahnsinns-Trip durch 96 phantastische Welten in 3D.
- Jede Menge Super-Spiel-Spaß!

6 Bit Power.

NTENDO®

ENT SYSTEM

Super Pack

Super Nintendo® – alles ist drin.

- Die Super-Konsole: Modernste 16-Bit-Technologie, für unglaubliche Sound-, Farb- und 3D-Effekte.
- AV-Kabel für digitalen Stereosound und RF-Switch.
- Der High-Tech Controller für totale Spiel-Kontrolle.
- Das ultimative Abenteuerspiel: Super Mario World™.



Super Gewinne

Mach mit bei dem Super Nintendo® Preisausschreiben, und Du kannst was erleben!

1. Preis: Super Nintendo® und Coupons für 20 Spiele Super Nintendo®.

2. bis 10. Preis: Je ein Original Super Nintendo® Entertainment System.

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

SELECT START

Coupon

Das neue Super Nintendo® ermöglicht perfektes . . . ° Scrolling.

Super Nintendo® verfügt über . . . . . Super-Farben.

Super Nintendo® ist ausbaufähig auf C . - R . M

Das Spiel S . . . r M . . . o W . . . d ist beim Super Nintendo® gleich dabei.

Einfach den Coupon ausfüllen und bis zum 31. 12. 1992 einschicken an: Nintendo of Europe GmbH, Postfach 15 01, 8754 Großostheim.

Ausreichend frankieren. Absender nicht vergessen.

Name ______ Vorname ______

Straße ______

PLZ/Ort ______

Mitmachen können alle – mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo®. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

AMORE IM ALL



Das Weltall bebt, die Milchstraße wakkelt: Roger Wilco, der Schrecken aller Fettflecken, ist unterwegs und läßt seinen Astro-Besen durch *Space Quest 5 — The Next Mutation* flitzen.

Die Enterprise ist nichts dagegen: Roger in seiner Kommandozentrale

Ein Name wie Donnerhall: "Roger Wilco is back!" Der am höchsten ausgezeichnete Raumpfleger in der Geschichte der Putzkultur hat ein Einsehen mit seinen unzähligen Fans und startet wieder durch. Damit nicht genug, hat man bei Sierra extra für Roger ein passendes Sozialprogramm zusammengestellt. Unsere männliche Putzfrau wechselt den Job und nimmt an einer Umschulungsmaßnahme teil. Wilco besucht die "Starcon Space Academy" und läßt sich dort in einem Crash-Kurs zum Raumkapitän ausbilden. Nach vielen Schummeleien und regelwidrigem Abschreiben geschieht das Unglaubliche — er schafft die Prüfung.

Bye, Bye Marc

Weltall erbebe: Die "Two Guys from Andromeda" sind nicht mehr! Das uns allen ans Herz gewachsene Programmierteam Scott Murphy und Marc Crowe hat sich nach bald zehn Jahren der gemeinsamen Arbeit getrennt. Zeichenkünstler Marc wechselte kurzerhand zur Sierratochter Dynamix über und fummelte dort den wohl vorerst letzten *Space Quest*-Teil zusammen. Scott Murphy will auch weiterhin für Aufregung im All sorgen und rekrutiert deshalb gerade ein neues Team.

Rogers geheimer Unterschlupf erinnert etwas an Darth Vaders Domizil



Roger schummelt sich zum Kapitän

Mit diesem Mädel ist nicht gut Kirschen essen

Seemannsgarn

Keine Angst, Adventure-Freunde, die nächste Katastrophe kommt bestimmt: Daß Roger auf große Fahrt geht, spricht sich in Lichtgeschwindigkeit im All herum. Jeder Raumkapitän, der Ärger mit seiner Mannschaft hat, schickt seine ungeliebten Knaben und Gallertklumpen auf Rogers Bötchen. Dort sammelt sich bald der Abschaum des Universums und ist zu jeder Schandtat bereit. Zunächst einmal müssen wir also diesen Sauhaufen in Schach halten und zu einer halbwegs brauchbaren Mannschaft ausbilden. Anders als in den verflossenen Ausgaben der *Space-Quest*-Saga steuern wir nicht Roger alleine durch die Milchstraße, sondern benutzen auch seine Chaostruppe, um einige Rätsel im Spiel zu lösen.

Selbstverständlich kommt auch der fünfte Teil des Raumadventures nicht ohne den genretypischen Zukunftsmotz aus: Erzfeind Vorhaul hat zwar ordentlich die Hucke vollbekommen, aber man weiß ja nie genau, wie viele Reinkarnationen so einem Bösewicht erlaubt sind. Im neuen Teil haben wir es mit einem, anfangs noch namenlosen Umweltferkel von kosmischen Ausmaßen zu tun. Der oder die Schmutzfinken verunreinigen nicht etwa einsame Mondkrater oder abgelegene Asteroiden, sondern sauen auf einen Schlag ganze Planeten ein. Wo eben noch friedliche Mondkälber weideten, blubbert im nächsten Moment ein giftgrüner ätzender Pudding.

Keine Frage, in solchen Momenten kann ein ehemaliger Raumpfleger nicht aus seiner Haut: Roger heftet sich an die Fersen der Ferkel.

Love me, Baby

Endlich ist es soweit, Roger bekommt eine Freundin. Erinnert Ihr Euch noch an die Hologrammdame aus dem vierten Teil, die unser Raumheld heiraten sollte? Nun, aus der Verbindung wurde bekanntlich nichts. Im neuen Teil sollte, das nötige Adventure-Geschick von Euch vorausgesetzt, einer Vereinigung der beiden nichts mehr im Wege stehen. Roger kann sich überdies vor der holden Weiblichkeit kaum retten. Nicht nur Damen aus Fleisch und Blut sind hinter ihm her, sondern auch eine verchromte Terminatorin heftet sich auf seine Spur. Leider hat dieser schimmernde Traum aus Schaltkreisen, Sinuskurven und Nickel-Cadmium-Batterien nichts anderes im Sinn, als Roger in Einzelteilen durchs All zu blasen.

Navigation

Zur Grundausrüstung des erfolgreichen Raumpiloten gehört wie immer eine Space-Maus. Wie schon in den anderen Sierra-Produkten der letzten Zeit setzt man auf die bewährte Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand, mit der Roger zu neuen Taten animiert werden kann. Wer selbst dazu zu faul ist, kann mit der rechten Maustaste alle Befehle auch direkt aufrufen. Der Cursor verändert sich dann in das entsprechende Befehls-Symbol. Wie üblich, laufen alle Gespräche automatisch ab. Komplett neu ist der Einsatz von Crew-Mitgliedern. Um einige Rätsel zu lösen, müssen wir nicht nur Roger durchs All lotsen, sondern dürfen auch seiner losen Bande den einen oder anderen Befehl geben. Bevor wir mit der ungewohnten Teamarbeit beginnen können, heißt es noch etwas Däumchen drehen. Die neue Sierra-Rakete wird wohl erst im goldenen Oktober starten. Amiga-Raumflitzer heben wie üblich etwas später ab. *vw*



TRIO MIT 4 REIFEN

Kochende Kühler, abgefahrene Reifen, erhitzte Gemüter: Gremlins Flitzer ist wieder unterwegs. Mit *Lotus — The Final Challenge* will man der Konkurrenz endgültig davoneilen.

Was ist rot, schnell und der Liebling aller geschwindigkeitssüchtigen Amiga- und ST-Besitzer? Womit rettete schon James Bond sein Leben und Julia "Pretty Woman" Roberts ihr nächtliches Einkommen? Wer beschert jedem Automobilfan schlaflose Nächte oder wunderschöne Träume? Der *Lotus Esprit Turbo*.

In Millionärsgaragen schon seit langem zu Hause, fuhr sich die Edelkarosse mit zwei *Lotus-Turbo-Challenge*-Spielen in die Herzen der Computerspieler. Der im Oktober dieses Jahres erscheinende dritte Teil soll zum einen die Qualitäten beider Vorgänger miteinander verbinden und zum anderen das Genre mit innovativen Neuerungen revolutionieren. Star von *Lotus — The Final Challenge* ist der *Lotus M 200*. Die bisher nur als Prototyp existierende Schönheit zählt schon heute zu den begehrtesten Automobilen dieses Jahrzehnts.

Das Spiel sieht auf den ersten Blick *Lotus 2* zum Verwechseln ähnlich, wartet aber mit interessanten Neuerungen auf. So darf zwischen Zeitlimitrennen (*Lotus 2*) und Meisterschaft (*Lotus 1*) gewählt oder mit einem Editor die ganz eigene Strecke zusammengebastelt werden. Diese Kurse werden nicht etwa auf Diskette gespeichert, sondern sind in einem Paßwort codiert. So existiert zu jedem Self-Made-Kurs ein Paßwort und umgekehrt. Gebt Ihr zum Beispiel Euren Namen ein, erscheint Eure ganz "private" Rennstrecke. Neben dem Editor harren insgesamt 64 fertige Kurse in sechs Levels ihrer Durchfahrt. Neben den Nebel-, Schnee- und Wüstenfahrten des zweiten Teils gibt's vier neue Szenarios: Wind-, Bauarbeiten-, Matsch- und sogar Zukunfts-Levels mit futuristischen Gags sind dabei.

Bewährtes wurde beibehalten. So sollen der Zweispielermodus, die Link-Option und Paßwörter für hemmungslosen Raserspaß sorgen. Amiga- und ST-Besitzer müssen sich allerdings noch bis Oktober gedulden. *kn*

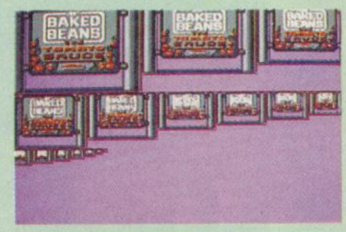


Das Auswahlmenü bietet unzählige Einstellungsmöglichkeiten



Mit dem Track-Editor lassen sich eigene Kurse zusammenbasteln

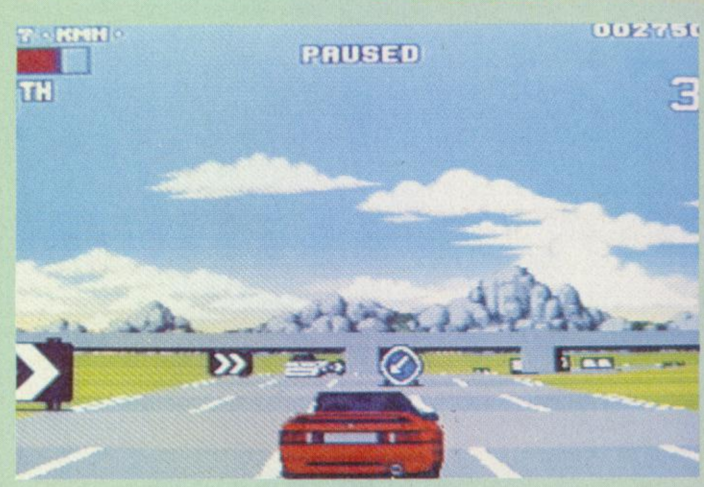




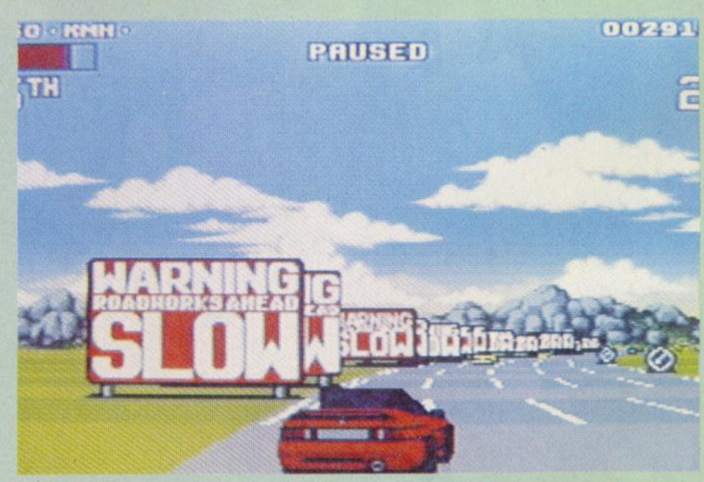
Witzig: "Magnetic-Fields-Bohnen" am Straßenrand



Aufgemotzt: der "Magnetic-Fields-CD-Player"



Grafisch erinnert *The Final Challenge* an *Lotus 2*



Obligatorisch: kein Rennspiel ohne die zünftige Autobahnbrücke



Presents



ESPAÑA THE GAMES '92



MESS DICH
MIT DEN
BESTEN DER WELT

DIE WAHRE OLYMPISCHE SPORT-SENSATION

MEHR ALS 30 SPORTARTEN!

Alle leichtathletischen Disziplinen… Tolle Animation und atemberaubende Action!





TEAM-MANAGEMENT

Es ist Deine Aufgabe, das Team auf den olympischen Wettkampf vorzubereiten.

ZWEI KOSTENLOSE DATA-DISKS!

Viele weitere Disziplinen, wie z.B.: SCHWIMMEN, TAUCHEN, JUDO, RINGEN, FECHTEN oder BOXEN!





RUHEMESHALLE

Alle Infomationen über die Geschichte der Spiele und die Leistungen der Wettkämpfer. Vergleiche die Leistungen Deines Teams mit denen der Großen dieser Welt.

AB JULI ERHÄLTLICH

DAS SPIEL DER SPIELE

FÜR AMIGA – PC & KOMPATIBLE – ATARI ST – CD/TV

Alleinvertrieb in Deutschland:
BOMICO SOFTWARE – Am Südpark 12 – 6092 Kelsterbach – Tel. 0 61 07/76 06-0



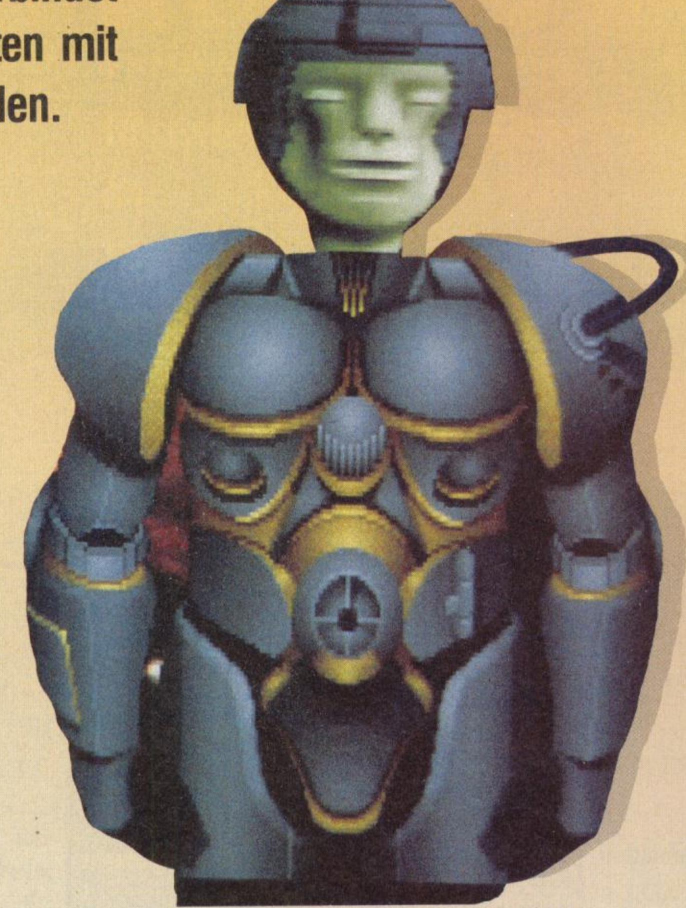
Hamlet im Weltall

3-D-Spezialist Mike Singleton kann's nicht lassen: Kaum ist sein Strategieepos *Ashes of Empire* fertig, startet er ins All durch. *Galacticon* verbindet wilde Raumschlachten mit heißen Planetenjagden.

Irgendwann im 45. Jahrhundert: Der Weltraum, unendliche Trübsal. Zumindest, wenn es nach dem Imperator geht. Der hat, um die Krone der Galaxis zu erringen, kurzerhand die gesamte Herrrscherfamilie ermordet. Die gesamte Familie? Mitnichten: Ein kleiner, unbezwingbarer Sproß hat überlebt und leistet tapferen Widerstand. Inmitten des chaotischen Ringens der Adelshäuser um Macht und Mitsprache begibt sich der letzte wahre Thronerbe auf den Weg.

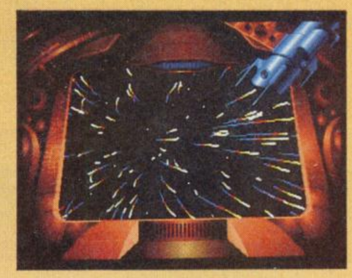
Eine wahre Odyssee durch Dutzende Planetensysteme beginnt. Nur Ihr, der Prinz, könnt bis zum Thronstern im Herzen der Galaxis vordringen, wo tief im Reichsthron das sagenumwobene Sternenschwert ruht. Gelingt es Euch nicht, das mächtige Symbol des Rechts zu bergen, wird ein tausendjähriger Schatten über die Völker der Galaxis fallen...

Ein bißchen Star Wars, eine Prise König Arthur und eine wildromantische Geschichte — wer erwartet da kein Science-fiction-Adventure? Doch der Schein trügt: *Galacticon* wird ein reinrassiges Actionspektakel mit, so Mike Singleton, völlig neu entwickelten 3-D-Routinen. Also eher eine Mischung aus *Wing Commander*, *Lightspeed* und einem Hauch *Elite*. Vom Rand der Galaxis aus arbeitet Ihr Euch von Sonnensystem zu Sonnensystem ins Zentrum voran — zuweilen durch zeitsparende Sprungbrücken, oft aber durch couragiertes Erforschen.



Gut gerüstet ist halb gewonnen: Intergalaktische Gestalten warten hinter jedem Planeten.

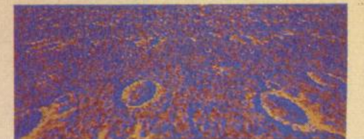
Jedes System birgt eigene Missionen und Gefahren — Mike verspricht eine Vielzahl computergenerierter Rassen, Charaktere und auch verblüffend neue Landschaften. Da rast man über dick umwucherte Dschungelplaneten, dockt an bizarren Raumschiffen an oder bewundert die fast schon Thunderforce-artig skurrilen Vulkanwelten. In vielen Gebieten lungern Asteroiden und strahlenverseuchter Weltraummüll herum. Sind alle, meist kämpferischen Aufgaben an einem solchen Knotenpunkt gelöst, müßt Ihr den nächsten Zielort wählen. Daß der nicht unbedingt geradewegs zum galaktischen Zentrum weist, versteht sich von selbst. 100 Sonnensysteme warten auf Euren Besuch. Wo es langgeht, zeigt am Ende jedes Abschnitts die Sternenkarte. Auf ihr sind der ferne Thronstern, Euer gegenwärtiges System sowie die von dort zugänglichen und von Euch schon besuchten Systeme markiert. So erhaltet Ihr nach und nach eine klare Übersicht der Verbindungen und kürzesten Wege zum Sternenschwert. Je nach Vorliebe können gewiefte Raumkämpfer ihre Lieblingsroute ins galaktische Zentrum wählen.



Sternendrive rein und durch: Im Weltall ist die Hölle los.

Tollkühne Flugmanöver werden oft mit wertvollen Funden belohnt. So manches Stück Weltraumschrott kann sich als nützliches Tauschobjekt entpuppen, denn manche Fremdrassen sind durchaus freundlich und keinem Schwätzchen abgeneigt. Versagt Eure Diplomatie, läßt sich die aktuelle Mission wiederholen.





Über die Oberfläche fremder Planeten: Krater und Wiesen in feinster 3-D-Grafik.

Das Geschehen wird auf dem PC in 256-Farben-Pracht erstrahlen und sich mit Maus oder Joystick steuern lassen. Eine Amiga-Version ist schon am Horizont sichtbar, während die ST-Umsetzung noch in den Sternen steht. PCler dürfen dagegen wohl noch vor Weihnachten in die Pilotenkanzel steigen. *Eva Hoogh*


Komplexeste Simulationen
für Kenner und Könner!
Martin Economic
MES
Simulations
Regent
Wirtschaftssimulation des mittelalterlichen Deutschland
Exclusiv für Amiga
Commodore Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Commodore Business Machines, Inc.
Multiple Spielsituationen
Realistischer Sound
Programm und Handbuch in deutsch!
Erleben Sie die Welt des Mittelalters und behaupten Sie sich in einer bekannten und doch fremden Welt.
...auch erhältlich im guten Fachhandel!
• Komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge
• Mehr als 30 Menüs, z. B.: Handel, Landwirtschaft, Bergbau, Kriegswesen, Handwerk, Politik, Börse etc.
• 1–4 Spieler
• 48 unterschiedliche Handelswaren
Mehr als 100 verschiedene Ereignisse in Wort und Bild
MARTIN
GesmbH. & Co.KG
Abt. Game-Software
Klostertaler Straße 25, A-6751 Braz, Tel. 05552/81 21-0
Fax 05552/81 21 24
Schicken Sie mir (gegen Nachnahme + NN-Spesen):
❑ ....Stück Regent Luxus-Ausgabe in der Holzschachtel und leinengebundenem Exclusiv-Handbuch zum Preis vom DM 169,–
❑ ....Stück Regent Normal-Ausgabe zum Preis vom DM 99,–
Name: ....
Straße: ....
PLZ/Ort: ....
Distributoren gesucht – Händleranfragen erwünscht.
Tel. 0043/5552/81 21-0



Statt eines taktischen Kampfsystems werden in *Dark Sun* die Monster in Echtzeit vertrimmt (MS-DOS/VGA)

Der Softwaregigant SSI ändert das bisherige Design für die AD&D-Reihe und bringt mit *Dark Sun* eine der erfolgreichsten Brettspielwelten auf den Computermonitor.

Mit Temperaturen, die zur Sommerszeit über 32 Grad Celsius klettern, ist der amerikanische Bundesstaat Kalifornien nicht gerade das, was man als seinen bevorzugten Arbeitsplatz bezeichnen könnte. Statt im stickigen Büro zu sitzen, würden wir bei solchen Hitzegraden lieber am Strand liegen oder durchs kühle Naß planschen. Amerikanische Angestellte sehen das eher lockerer: Trotz tropischer Hitze und strahlendem Sonnenschein geht beispielsweise in den Büros der Softwareschmiede SSI alles seinen gewohnten Gang. Unterbrochen von einem Freiluft-Basketballmatch der kompletten Belegschaft oder einer kurzen Taktikrunde am Spieltisch im Büro des Chefs, werkeln mehrere Programmierteams an einem halben Dutzend neuer Computerspiele, die allesamt noch in diesem Jahr erscheinen sollen.

Eine der größten Überraschungen, die SSI zu bieten hat: einige frische AD&D-Szenarien, nebst komplett neuen und völlig verschiedenen Spielsystemen. Die Zeiten der Spiele im *Pools of Radiance*-, oder *Death Knights of Krynn*-Look sind damit endgültig vorbei. Zur Zeit sind drei neue AD&D-Rollenspieltitel, oder besser Serien, in Vorbereitung, sowie einige Eigenentwicklungen, die mit "AD&D" rein gar nichts zu tun haben.

Die drei modernen AD&D-Spielreihen dürften den eingeweihten Freaks das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. Geben sich doch solch hochrangige Namen wie *Dark Sun*, *Spelljammer* und *Ravenloft* im SSI-Spieleangebot ein Stelldichein. Für Nichtkenner: *Ravenloft* ist ein spezielles Horrorszenario, in dem Werwölfe, Geister, Zombies, Dämonen und Vampire eine extrem große Rolle spielen. *Spelljammer* verlegt das spielerische Geschehen in das ferne Weltall und *Dark Sun* verquickt Fantasy-Elemente mit einer gehörigen Portion *Mad-Max*-Feeling. *Dark Sun: Shattered Lands* ist auch der erste Titel, mit dem SSI eines der neuen Spielsysteme vorstellt.



Charakterbasteln einmal anders: *Dark Sun* bietet ungewöhnliche Rassen und Klassen (MS-DOS/VGA)

Das *Dark-Sun*-Universum ist einer der jüngsten AD&D-Schößlinge. Brettspielriese TSR startete erst 1991 mit der *Dark-Sun*-Table-Board-Serie. Statt in einer "üblichen" Fantasy-Umgebung spielen die *Dark Sun*-Programme auf unfreundlichen und lebensfeindlichen Wüstenwelten, die von besonders fiesen, Jahrtausende alten Zauberern regiert werden. Verstreut über die Wüstenlandschaft befinden sich Städte, die unter der Knute der Zauberer stehen. Größter Anziehungspunkt solcher Ansiedlungen ist eine Kampfarena, in der Sklaven zum Vergnügen der Einwohner um ihr Überleben kämpfen.

In der Computerfassung *Dark Sun: Shattered Lands* übernehmt Ihr die Rolle eines solchen Kampfsklaven. Eure Aufgabe ist relativ simpel: Flieht aus einer Stadt auf dem Wüstenplaneten Athas, sucht gleichgesinnte Kampfgefährten und organisiert im Stil des Historienschinkens "Spartakus" einen Aufstand gegen den lokalen Diktator. Selbstredend bietet die *Dark-Sun*-Welt einiges an neuem Rollenspielstoff. Angefangen bei neuen Charakterklassen und Rassen, bevölkern ganze Heerscharen frischer Monster das Wüstenterrain, die Ihr mit neuen Waffen und rund 200 Zauberformeln außer Gefecht setzen dürft.

SSI hat, extra für den Start der *Dark-Sun*-Spiele, das altbewährte AD&D-Computerspielsystem komplett über Bord geworfen. Statt des gewohnten 3-D-Fensters in Dörfern oder Dungeons, gibt's bei *Dark Sun* nur eine Perspektive: von schräg oben. Ob Ihr über die Landschaft wuselt, Euch

Vogelperspektive pur: Ob auf dem freien Land (rechts) oder im Dungeon (links), alles wird von oben gezeigt (MS-DOS/VGA).

durchs Dungeon schleicht oder Monster versemmelt — alles wird aus der Vogelansicht gezeigt. Die einzige Konzession an eine Änderung der Perspektive sind zahlreiche Filmsequenzen, die eingeblendet werden, wenn etwas entscheidendes im Spiel passiert. Die Grafik unterstützt übrigens nur die VGA-Grafikkarte und nutzt 256 Farben aus. EGA-Grafik wird erst gar nicht berücksichtigt.

Dem geänderten Look angepaßt wurde selbstverständlich das Kampfsystem und die Benutzerführung der *Dark-Sun*-Spiele. Alle Aktionen lassen sich per simplem Mausklick erledigen. Unterhaltungen mit freundlichen Landesbewohnern, das Einsammeln von Gegenständen, oder das Erschaffen einer vierköpfigen Crew — die Maus dient als universelles Hilfsmittel. Das taktikorientierte Kampfsystem der alten AD&D-Spiele (z.B. *Dark Queen of Krynn*) ist einem Echtzeitgemetzel gewichen. Während Ihr in den Taschen nach einer passenden Waffe kramt, hauen die Gegner munter auf Eure Party ein.

Erscheinen soll *Dark Sun* nur für 16-Bit-Computer und Konsolen. Eine speziell aufgepeppte CD-ROM-Version ist derzeit in Arbeit. Die deutsche Firma Softgold übernimmt wieder die Übersetzung der Handbücher sowie der Bildschirmtexte. *mh*

Nicht gerade ein Urlaubsort: der *Dark-Sun*-Planet Athas

Auf der neuen *Dark-Sun*-Welt tummeln sich frische Monsterhorden. Hier ein kleines Bestiarium (MS-DOS/VGA).



Was heißt hier M?

Im Kielwasser von *Dark Sun: Mit Shattered Lands* dümpelt ein weiteres neues Rollenspiel aus dem Hause SSI seiner Fertigstellung entgegen. Schon der Name der Eigenentwicklung (das Spiel hat nichts mit AD&D zu tun) erhascht Interesse: *M* sorgt nicht nur für großes Rätselraten ("Was zur Hölle heißt das?"), sondern ist auch Ansatzpunkt für zahlreiche interne Witze bei SSI — "Wir haben das Programm *M* getauft, damit wir es später einfacher mit den Fortsetzungen haben", berichtete schmunzelnd Ann McGowan, Pressesprecherin von SSI. "Die nennen wir dann *N*, *O*, *P*, *Q* und so weiter..."

M kann zwar gewisse grafische Ähnlichkeiten zu *Dark Sun* nicht leugnen, aber damit erschöpfen sich schon fast die Gemeinsamkeiten. *M* wird ein reinrassiges Siencefiction-Rollenspiel werden, versicherte uns Rhonda Gilbert, die charmante *M*-Designerin. Ihr steuert ein Team aus vier Charakteren und einen Roboter auf dem fernen Planeten "Monsoon" (vielleicht daher das *M*?), um ein paar gefangene Diplomaten zu befreien. Die größte Besonderheit von *M* sind sicherlich einige Monster, die sorgsam mit einem 3-D-Konstruktionsprogramm entworfen wurden. Erscheinen wird *M* wahrscheinlich Ende des Monats für PCs, Anfang des nächsten Jahres auch für Amigas.





Ist derzeit voll in *M* (oben) vertieft, die Spieledesignerin Rhonda Gilbert bei der Arbeit

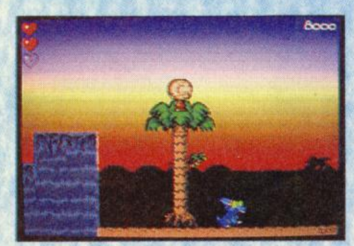


Bonk hat einen neuen Namen: *B.C. Kid* wird zu Weihnachten sein Unwesen auf dem Commodore Amiga treiben.

Jede Konsole hat ihr persönliches Aushänge-Sprite. Klempner Mario hüpft auf Nintendos Maschinen. Turboigel Sonic ist auf Segas Mega Drive und Game Gear zu Hause. Auch die hierzulande weniger verbreitete PC Engine hat ein springendes Maskottchen: Bonk. Die Rechte der Nr. 2 auf der Weltrangliste (nach Mario) liegen bei Hudson Soft, die bereits zwei Jump'n'Run-Knaller zusammenbastelten und derzeit an einem dritten Teil arbeiten. Die deutsche Programmiertruppe Factor 5, bekannt durch Turrican, wurde nun beauftragt, eine Amiga-Umsetzung des ersten Bonk-Abenteuers zu stricken. Vor zwei Ausgaben haben wir Euch deswegen darum gebeten, Namensvorschläge für den neuen Amiga-Helden einzuschikken. Die Entscheidung ist gefallen: Bonk wird für den Amiga auf den Namen *B.C. Kid* getauft.

B.C. Kid ist nicht irgendein anderes Jump'n'Run auf dem Amiga. Die Tatsache, daß es eine möglichst nahe Umsetzung zur PC-Enginge-Version werden soll, verspricht eine bisher neue Spieledimension auf dem Amiga. Dieses Mal gibt es keine bombastischen, aufwendigen 10-Disketten-Intros und kein Streben, unendlich viele Sprites auf den Bildschirm zu klecksen. Spielbarkeit ist jetzt gefragt. Die Steuerung wird intuitiv; jeder, der sich an *B.C. Kid* setzt, soll es innerhalb kürzester Zeit — spontan — spielen können. Das unterscheidet Konsolen-Jump'n'Runs von Computerspielen, bei denen man für gewöhnlich eine Anlei-


B.C. Kid hat kräftiges Zahnfleisch. Er beißt sich hoch.


Auf Palmen reitet der *B.C. Kid* — und findet Bonusitems


Der Wasserlevel ist in drei Spielebenen unterteilt


B.C. Kid "beißt" sich durch Wasser


Manche Gegner tragen nützliche Fleischkeulen mit sich herum

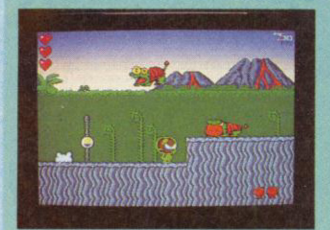

Das ist Endgegner Nr. 1 auf der Engine...



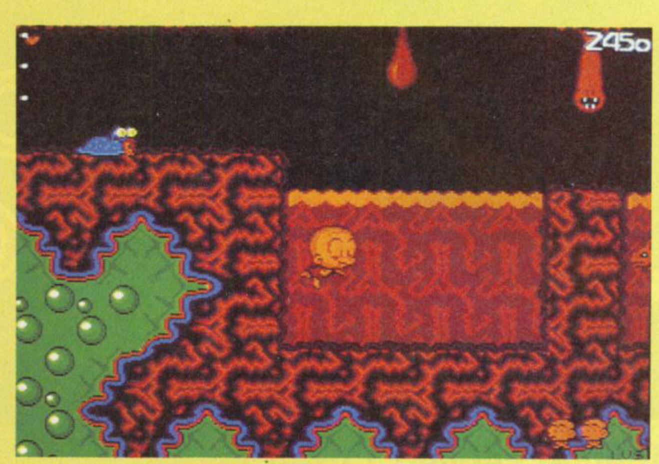
tung benötigt, um herauszufinden, wie was funktioniert. Und dann gibt's bei Konsolenspielen selbst für geübte Spieler mehr Details und Verstecktes zu entdecken. Und zwar auf spielerisch einfachere Art und Weise als bei herkömmlichen Disketten-Hüpfspielen. In Factor 5's Wortschatz ist "Unfair" ein Fremdwort. "In dem Moment, in dem man einen Trainer für ein Spiel braucht, ist es eine Armutserklärung" meint Julian Eggebrecht, der Projektleiter. Er spielt damit auf das Hauptaugenmerk an, auf das bei *B.C. Kid* gesetzt wird. Einige Spielszenen werden so lange ausgetestet und verbessert, bis sie perfekt sind. Irgendwelche grafischen Vertuscher sind nicht drin.







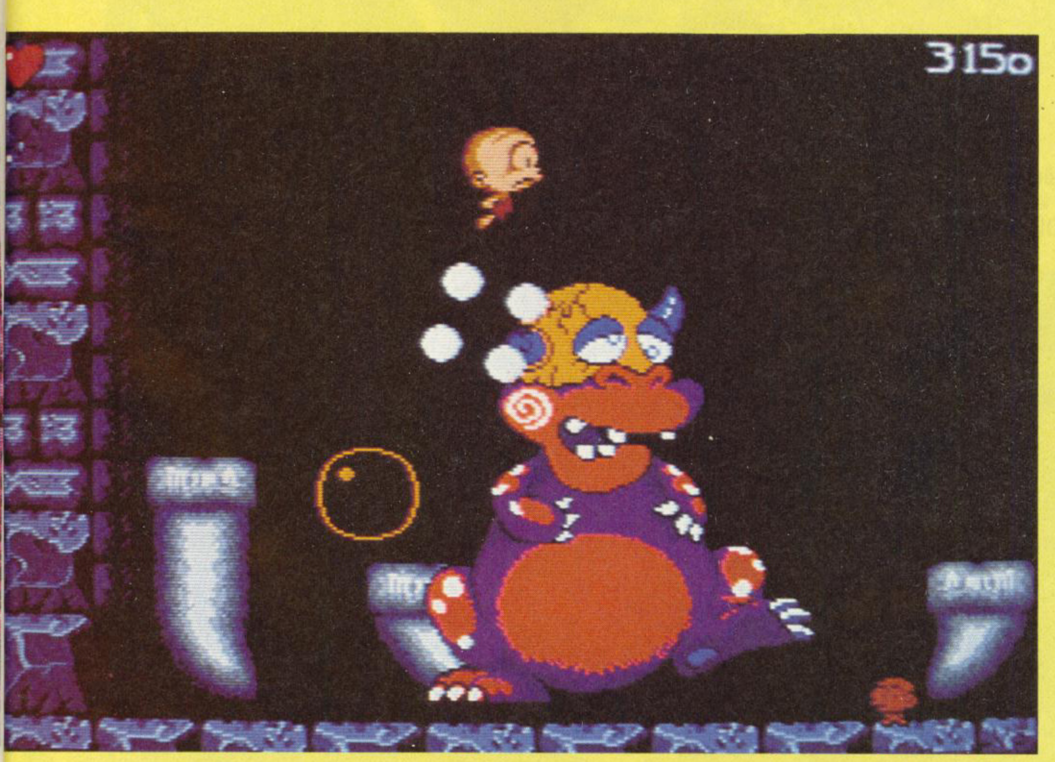
Die Factor-5-Zwillinge Niels und Sven Meier; darunter: Wenn B.C. Kid Fleisch findet, wird er zum Berserker.



Drei der fünf B.C.-Kid-Welten sind schon fertig. Factor 5's Countdown läuft.



Soviel Konsole wie möglich: Seit Turrican 1+2 ist Diskettenwechsel out!



...und das ist Factor 5's Amiga-Version: Pixelperfekt.

Natürlich bietet Factor 5 auch einige technische Leckereien. Absolute Neuheit: das erste 60-Hz-Spiel. Bereits bei Turrican versuchte das Programmier-Quintett Scrolling und Animationen möglichst flüssig zu realisieren. Mit *B.C. Kid* ist dann die Superlative erreicht. Natürlich wird auch mehr RAM-Speicher erkannt und genutzt (weniger Ladezeiten) und die High-Scores lassen sich abspeichern. Um sich besonders nah an das PC-Engine-Vorbild zu halten, werden zwei Feuerknöpfe unterstützt. Ihr könnt beispielsweise ein Mega-Drive-Joypad an den Amiga anschließen, damit das Konsolen-Feeling herüberkommt.

B.C. Kid ist ein Versuch, zu sehen, ob es sich noch lohnt, gute Spiele auf dem Amiga zu entwickeln. Statistiken lassen vermuten, daß sich Amiga-Spieler heutzutage an Intros und Aufmachung orientieren und weniger an der Spielbarkeit. Ob sich das bewahrheitet, werden die *B.C. Kid*-Verkaufszahlen ab Weihnachten 1992 zeigen. *ri*

Wichtige Ereignisse werden vergrößert auf dem Bildschirm angeboten

WAR ON THE ROCKS

Pünktlich zum Beginn der langen Abende serviert Coktel ein opulentes Fantasy-Drama. *Ween* entführt Euch in ein magisches Mittelalter voller Feinde und Verliese.

Krieg und Frieden hat Okhram, der greise Zauberer, schon vor langer Zeit erlebt. Als mächtiger Beschützer des Blauen Felsenreiches verbannte er einst den üblen Kraal, Inkarnation des Bösen. Doch der fehlgeleitete Magier lebte noch. Nach unzähligen Jahren entsann er sich des friedlichen Reiches, sammelte seine Kräfte und machte sich erneut an die Eroberung.

Während Kraals Schatten drohend am Horizont aufsteigt, sinnt Okhram erneut auf Abhilfe. Zu schwach, um selbst noch ins Feld zu ziehen, legt er die schwere Last in die Hände seines Enkels. Kann der kleine *Ween* die Prophezeiung seines Volkes erfüllen?

Die Aufgabe scheint schier unmöglich: In einem unterirdischen Tempel muß *Ween* drei magische Sandkörner finden. Hat er sie, nach ebensovielen Spieletappen, aufgelesen, muß er sie in eine mystische Sanduhr schütten. Nur so wird er stark genug, um Kraal endgültig zu vernichten. Ein rechter Held läßt sich auch gerne einmal unter die Arme greifen, und so ist auch im düstersten Dungeon Hilfe nicht weit.

Da ist sein Begleiter, der kleine, gefräßige Vampir, dessen Zauberkräfte unersetzlich sind. Oder die hilfreichen Trage-, manchmal auch Plagegeister, die — theoretisch — Weens Inventar erleichtern. Oft laufen sie aber ihren eigenen Wegen nach. Schließlich taucht ab und zu ein fremdartiges Tierchen auf, das weissagt und wertvolle Tips gibt. Kann das Zufall sein? Wer ist dieses Tier und was hat Kraal mit den gemeinen Fallen zu tun? Ob das mausgesteuerte Vergnügen so umfangreich wird wie versprochen, können wir Euch voraussichtlich im Oktober sagen.

Coktel Visions neues Grafikadventure eröffnet Euch ein prachtvoll bebildertes Fantasyreich. Ganz im Stil der neuen Linie präsentieren die Pariser feinste VGA-Grafik: Was da an plötzlich angreifenden Monstern, jäh aufsteigenden Mauern und überhöhten Perspektiven auftaucht, kann sich sehen lassen. Teils gezeichnet, teils digitalisiert, soll *Ween* randvoll mit flüssigen Animationen werden. Daß bei der Datenfülle eine Festplatte Voraussetzung ist, versteht sich von selbst. Dafür werden sowohl PC-, als auch Amiga- und ST-Besitzer sich noch im Herbst in die Katakomben stürzen können. Die, leider nur in 16 Farben gehaltene, CD-ROM-Fassung soll zum Ende des Jahres, die CD-I-Version erst Anfang 1993 erscheinen. *Eva Hoogh*

So schöne Adventure-Landschaften lassen wir uns gefallen (MS-DOS/VGA)



Monsterführer: Erschreckend, was uns in *Ween* alles über den Weg laufen kann.



Liebenswerte Poltergeister

Noch bunter, noch frecher, noch verrückter — die kleinen Gobliins sind wieder da! Den Überraschungserfolg des ersten Action-Adventures will Teamchefin Muriel Tramis mit dem Nachfolger noch übertrumpfen. Statt eines Trios ziehen diesmal zwei der putzigen Gnome in die Welt. In einem weit entfernten Land hält ein Dämonenkönig den rechtmäßigen Thronerben gefangen. Papa hat eine saftige Belohnung ausgesetzt, die unsere zwei Helden sich wohl oder übel gemeinsam verdienen müssen: Fingus, der ruhige Denker und Winkle, der voller Schabernack durchs Leben tobt. Coktel verspricht jede Menge Situationskomik, schräge Musik und die einfache Maussteuerung des ersten Teils. Die Amiga-, ST- und PC-Versionen sollen schon Eure Herbstabende verkürzen, während CD-ROM- und CD-I-Besitzer noch bis zum Jahreswechsel warten müssen.






VENI · VI



FROSCHKÖNIG

Der Software-Newcomer Team 17 läßt nicht locker. Nach zwei Action-Einstandsprodukten folgt mit *Superfrog* das erste Jump'n' Run-Experiment.

Abgefahrene Rohrsysteme warten auf *Superfrog*

Lachhaft: Sogar die Wände haben Gesichter.

Kulleraugen: alle Gegner im gleichen Witzlook

Selbst dieser Baum verfolgt seine ganz individuellen Interessen

Comics — wer mag sie nicht: Kunterbunte Fantasiefiguren bestehen heutzutage multimediale Abenteuer. Ob in Büchern, Heften, Filmen oder Computer- und Videospielen; ob Sonic, Mario, Donald oder Garfield: Man findet sie in jedem Bücherschrank, an jeder Straßenecke.

Die englischen Entwickler Team 17, bisher mit den High-End-Actionreißern *Alien Breed* und *Projekt X* erfolgreich, setzen mit *Superfrog* demnächst ihren eigenen Comichelden in die Softwareläden. Hauptakteur ist ein grüner Grasfrosch, der à la Froschkönig einen ausgewachsenen Prinzen in sich birgt. Der junge König wurde von der grantigen Hexe Margaret in diesen Hüpfer verwandelt und zusätzlich seiner Seele beraubt, die in einem gruselig dunklen Turm gefangengehalten wird. Dank jeder Menge Vitamine und dem berühmten "New-Castle-Brown"-Bier wird aus dem Frosch ein Superfrosch. Um Margaret das Fürchten zu lehren und seine Seele zu befreien, begibt sich *Superfrog* auf eine abenteuerliche Reise durch sechs Welten mit je vier Levels inklusive versteckter Bonusräume. Unterwegs begleitet den Frosch liebliche Grafik im Comicstil und eine Unmenge witziger, aber nicht minder gefährlicher Gegner. Amiga-Besitzer dürfen ab September die Froschschenkel wetzen und sich auf Cartoon-Abenteuer begeben. *kn*

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Neueröffnung!
7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

Ladengeschäfte:
Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**
Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • Storchenstr. 5b, **7080 Aalen** • Georgswall 3, **3000 Hannover**

Bestellservice:

Bayern: München	Baden: Freiburg	Württemberg: Aalen	N-Sachsen: Hannover	Hessen: Frankfurt	Saarland: Homburg
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr	14-18 Uhr
089/761908	0761/382590	07361/680663	0511/321796	069/613282	06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

AB 01.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF - ESSEN - KASSEL

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	a.A.	a.A.	a.A.
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Air Bucks	a.A.	a.A.	a.A.
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	72,95
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	-	-	a.A.
A-Train	-	-	a.A.
Aces of the Pacific	**a.A.**	**-**	**89,95**
Das schwarze Auge	**78,95**	**78,95**	**89,95**
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	-	-	a.A.
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Carl Lewis Chall.	a.A.	-	-
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	
Codeman Assassin	a.A.	-	-
Conquestator	78,95	-	82,95
Covert Action	87,95	87,95	94,95
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cruise for a Corps	72,95	72,95	78,95
Cure of the Temptress	72,95	-	72,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Darklands	a.A.	-	104,95
Dynablaster	72,95	-	-
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Das Schwarze Auge	-	-	89,95
Devious Desings	64,95	64,95	-
D'Generation	64,95	-	94,95
Dylan Dog	-	-	a.A.
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Epic	72,95	-	78,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Eye of the Storm	72,95	-	-
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Fire + Ice	64,95.	a.A.	a.A.
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Floor 13	72,95	-	84,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	a.A.
Free D.C.	-	-	94,95
Gateway	-	-	84,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Gobliiins	72,95	-	72,95
Grah. Tayl. Soc. Chall	72,95	-	-
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Grandmaster Chess	a.A.	-	78,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Great Napoleon Battles	-	-	72,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Heroes 357th	-	-	87,95
Hook	72,95	-	78,95
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	84,95.
Jimmy White Snooker	69,95	69,95	a.A.
John Madden Football	64,95	-	-
John Barns Football	64,95	-	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95.
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Legend	72,95	72,95	-
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
L'empereur dt.	-	-	99,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Lethal Xcess	67,95	-	-
Link Troon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links II (Pro)	-	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Lord of Rings	87,95	-	-
Lotus Espr. Tur. Chal. 2	69,95	69,95	-
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	78,95
Master Golf	79,95	79,95	-
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
On the Road	69,95	69,95	-
Ork	67,95	-	-
Panzer Battles	64,95	a.A.	a.A.
Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Parasols Stars	64,95	64,95	-
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	a.A.	a.A.	a.A.
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Planet's Edge	-	-	89,95
Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Global Effect	**84,95**	**-**	**89,95**
Jaguar XJ 220	**64,95**	**-**	**-**
Power Hits	64,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Projekt-X	64,95	-	-

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Psyborg	64,95	-	-
Push over	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Mad TV	**78,95**	**-**	**86,95**
Dune	**72,95**	**-**	**78,95**
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Risky Woods	67,95	-	78,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Rocketeer	-	-	78,95
Roger Rabbit	72,95	-	78,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	a.A.	-
Shadowlands	72,95	72,95	78,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth		-	96,95
Sorcerer's Appliance	-	-	86,95
Space Crusade	64,95	64,95	-
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcraft	-	-	a.A.
Star Treck	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Steigenberger Hotel M.	59,95	-	64,95
Stormmaster	72,95	72,95	a.A.
Strike II	-	-	74,95
Strike Commander	-	-	a.A.
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Striker	72,95	-	-
Super Tetris	81,95	-	81,95
Suspiciuos Carco	64,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
The Two Towers	-	-	81,95
Theater of War	a.A.	-	a.A.
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Titus the Fox	64,95	-	-
Treasures	-	-	114,95
Treasure of.Sav. Front	-	-	78,95
Turtles II	64,95	64,95	74,95
TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	**-**	**-**	**89,95**
Battle Isle Data	**42,95**	**-**	**42,95**
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vengeance of Excalibur	78,95	-	84,95
Viking t. Fields o.C.	a.A.	a.A.	a.A.
Vroom Data	44,95	44,95	-
Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Col + Miss I+II	-	-	104,94
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95
Zool	a.A.	-	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor 1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation + Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett — DM 2989,00

JOYSTICKS:		
Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95
JOYSTICKS PC:		
Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95
ZUBEHÖR:		
elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl.m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95
SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:		
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	**DM**	**69,00**
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95
SPEICHERERWEITERUNG		
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:		
512 KB Preis: DM 99,00 — 1.8 MB Preis:	DM	249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:		
512 KB Preis: DM 129,00 — 2.3 MB Preis:	DM	299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:		
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB	DM	928,00
für A 1000 extern 2.0 MB	**DM**	**498,00**
LAUFWERKE zu SUPERPREISEN		
3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	**DM**	**144,00**
5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00
Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:		
A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00
Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:		
A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00
Festplatten Golem SCSI für A500:		
Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Festplatten Golem SCSI für A2000:		
Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00
Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 dt.		
mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	298,00
Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 engl.		
mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	264,00

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN **Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.**



The Bard's Tale

Einer der berühmtesten Softwareklassiker kehrt zurück: Die Rollenspielsaga *The Bard's Tale* geht in die vierte Runde. Wir schauten für Euch hinter die Kulissen des Megaprojektes.

Im Jahre 1985 schickte sich ein damals noch unbekannter junger Programmierer an, mit einem neuen Computerspiel Softwaregeschichte zu schreiben. Der Name des Programmierers: Michael Cranford. Der Name des Spiels: *The Bard's Tale: Tales of the Unknown.*

Die Pixelsaga um die Stadt Skara Brae und den finstersten aller Magier, den bösen Mangar, eroberte im Handumdrehen die Herzen der Spieler. Wohl kaum ein europäischer Computerrollenspieler hat nicht seine Streifzüge in den Kellern Skara Braes begonnen. Geduldig nahmen wir auf dem guten alten C64 Diskettenladezeiten in Kauf, die nach heutigen Maßstäben am Rande des Unerträglichen liegen. Mit Wonne starrten wir auf kleine, recht farblose, aber immerhin animierte Monsterbildchen, fummelten Schatzkisten auf, fluchten über selbstgemalte Karten und schickten mit tiefer Befriedigung eklige Monster in die ewigen Rollenspiel-Jagdgründe.

Mit Heißhunger auf Nachschub warteten ganze Heerscharen von Rollenspielern auf den zweiten Teil. Zeitweise blühte ein echter Schwarzhandel mit *Bard's Tale 2*-Originalen. Einige harte Fans besorgten sich das begehrte Spiel per Direktimport aus den USA und verscherbelten es gegen einen saftigen Aufpreis.

Vor rund drei Jahren erschien nun der dritte (*Thief of Fate*) und angeblich letzte Teil der *Bard's Tale*-Serie. Im Prinzip hatte sich am Finale kaum etwas gegenüber dem Erstling geändert. Die Monster waren zwar bunter, die Dungeons zahlreicher und größer, und sogar ein Automapping wurde dem Spiel spendiert, aber die Luft schien raus. Echte Abwechslung fehlte dem letzten Werk — der Barde packte seine Leier in den Schrank und verstummte — bis heute.

Ein Besuch unseres dynamischen CES-Duos Martin und Michael in den amerikanischen Büros von Electronic Arts förderte eine Überraschung zu Tage: Schon seit zwei Jahren wird an einer Fortsetzung der *The Bard's Tale*-Reihe gewerkelt. Rick Lucas, der verantwortliche Projektmanager versicherte uns, daß *The Bard's Tale 4* nicht mehr viel mit seinen älteren Kollegen gemein haben wird. Zwar wird das Programm immer noch den Namen *The Bard's Tale* tragen, und, wie sollte es auch anders sein, spielt ein Barde eine entscheidende Rolle, aber dies sind die einzigen Gemeinsamkeiten zwischen dem Oldie und Urenkel.

Die Programmierer und Designer nutzten die zwei Jahre Arbeitszeit und krempelten das alte Spielkonzept völlig um. Die augenscheinlichsten Veränderungen sind schon bei der Grafik zu sehen. Statt der aus den älteren Spielen gewohnten 3-D-Perspektive, wird es in *The Bard's Tale 4* verschiedene Ansichten geben. Seid Ihr mit Eurer Party (voraussichtlich acht Charaktere) unterwegs, wird die Umgebung aus der Vogelperspektive gezeigt. Die Dungeons sollen jedoch weiterhin in 3-D-Grafik zu sehen sein. Neu ist eine Seitenansicht bei Kämpfen und spezielle Filmsequenzen, die immer dann eingeblendet werden, wenn etwas Besonderes passiert. Um den gestiegenen Ansprüchen in Sachen Spielkomfort gerecht zu werden, wurde *The Bard's Tale 4* eine komplett neue Benutzerführung verpaßt. Alle Aktionen las-

Zoff im Bardenland: Noch liegt das verträumte Städtchen friedlich im Tal (rechts), später fackeln Monsterhorden das lauschige Örtchen einfach ab (links) (MS-DOS/VGA)

sen sich bequem via Maus und kleinen Icons auslösen.

Unser Rollenspielexperte Michael "The Dungeon"-Hengst zeigte sich vor allem von einer Tatsache beeindruckt: Der Größe des Spiels. Beim kleinen Spaziergang durch die Programmierwerkstatt stolperten wir über eine monströse Landkarte von schätzungsweise zwei Metern Länge und eineinhalb Metern Breite. Auf die geheimnisvolle Karte angesprochen, grinste Lucas und murmelte nur: "Tja, das ist die Landkarte von *Bard's Tale 4*". "Natürlich werden die Städte, die Du auf der Landkarte als kleines Symbol siehst, vergrößert, wenn Du in den Ort gehst", meinte Rick Lucas und zeigte auf eine nur unwesentlich kleinere Landkarte, die eine Stadt im Originalmaß zeigte.

Entwickelt wird *The Bard's Tale 4* übrigens auf und für MS-DOS-PCs. Die einzigen weiteren Versionen, die geplant sind: CD-ROM-Umsetzungen für PC und Konsolen. CD-Fassung für das Nintendo-Super NES-CD-ROM sind ebenfalls in Vorbereitung. Bardenfans müssen sich hierzulande noch ein wenige, gedulden. Geplanter Termin für *The Bard's Tale 4* ist Weihnachten. *mh*

Der Bardenmacher

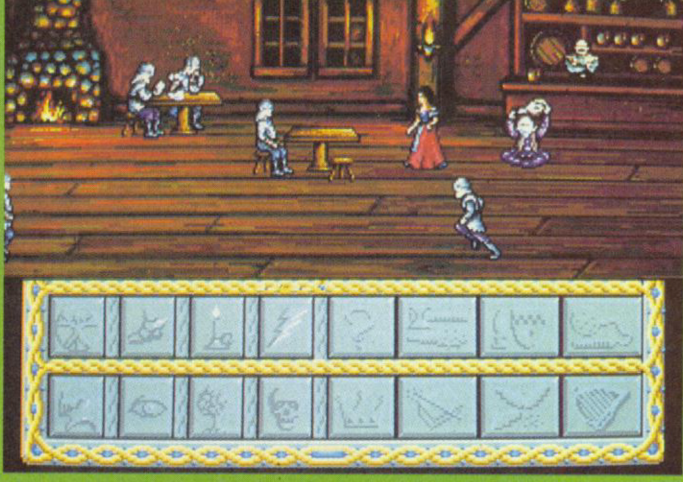
Natürlich waren wir neugierig auf ein paar geheime Details zu *The Bard's Tale 4* und fragten deshalb den verantwortlichen Projektmanager Rick Lucas. In einem vollklimatisierten Sitzungsraum beim Spieleriesen Electronic Arts, stellte sich Rick zum Interview.

ENTER THE WORLD OF The BARD'S TALE CASTLE of DECEPTION

POWER PLAY: Das ist ja eine Überraschung, daß Ihr *Bard's Tale 4* macht. Hatte nicht Interplay die Rechte an dem Namen *Bard's Tale* für das *Bard's Tale Construction Kit* wieder zurückgekauft?

Rick Lucas: Nein, nicht ganz. Interplay darf nur den Namen *Bard's Tale* für bestimmte Produkte wie eben das Construction Kit verwenden, mehr nicht. Die Rechte des Namens liegen immer noch bei Electronic Arts.

POWER PLAY: Warum macht Ihr ein viertes *Bard's Tale* — Warum kein neues Spiel?



Die Kampfszenen sind von der Seite zu sehen (MS-DOS/VGA)

Rick Lucas: Wir entwickeln doch ein komplett neues Spiel! *The Bard's Tale 4* wird zwar den Namen *The Bard's Tale* tragen, aber das war's dann auch schon. Außer dem Namen hat unser Spiel nichts mehr mit den alten Programmen gemein.

Früher war Electronic Arts berühmt für Rollenspiele, heute haben wir in diesem Genre etwas den Anschluß verpaßt. Mit *The Bard's Tale 4* wollen wir wieder ganz groß ins Rollenspielgenre einsteigen. Und was wäre besser dazu geeignet als ein Spiel mit einem bekannten Namen? Außerdem bleibt's ja nicht beim Computerspiel — schon jetzt haben wir ein ganze Menge zusätzlicher Sachen in der Mache.

POWER PLAY: Zusätzliche Sachen — hört sich interessant an. An was bastelt Ihr denn noch?

Rick Lucas: Wir haben zum Beispiel einen Vertrag mit dem größten Taschenbuchverlag Amerikas abgeschlossen. Die bringen eine ganze Reihe *The Bard's Tale*-Romane heraus.

Es wird kleine Miniaturfiguren aus Zinn oder Kunstoff geben. Derzeit entwickelt ein anderes Team Brettspielversionen von *The Bard's Tale* und sogar Comichefte sind in Vorbereitung. Eventuell, wir denken gerade über eine solche Möglichkeit nach, wird's auch einen *The Bard's Tale*-Kinofilm geben — aber das ist noch Zukunftsmusik.

POWER PLAY: Das hört sich nach einer ganzen Menge Arbeit an. Wie viele Leute arbeiten denn an *The Bard's Tale 4*?

Rick Lucas: *The Bard's Tale 4* ist zur Zeit das größte Projekt bei Electronic Arts. Rund 80 Prozent der verfügbaren Kapazitäten, sprich Programmierer, Grafiker und Musiker arbeiten an dem Computerspiel. Immerhin soll *The Bard's Tale 4* nicht nur das letzte große Diskettenspiel werden, sondern auch eines der gigantischsten Projekte von uns überhaupt.

POWER PLAY: Moment. Was meinst du mit "das letzte Diskettenspiel"?

Rick Lucas: Oh, ganz einfach. *The Bard's Tale 4* wird verdammt groß werden — gigantisch groß. Schon aus Platzgründen werden wir in Zukunft auf CD ausweichen müssen. *The Bard's Tale 4* wird wahrscheinlich so groß, daß wir das Programm zweiteilen müssen.

POWER PLAY: Zum Thema Geld. Wenn Du sagst, daß *The Bard's Tale 4* das größte Projekt ist, an dem Ihr derzeit arbeitet, wie teuer muß denn das Spiel nachher im Laden sein, um die Kosten wieder reinzuholen.

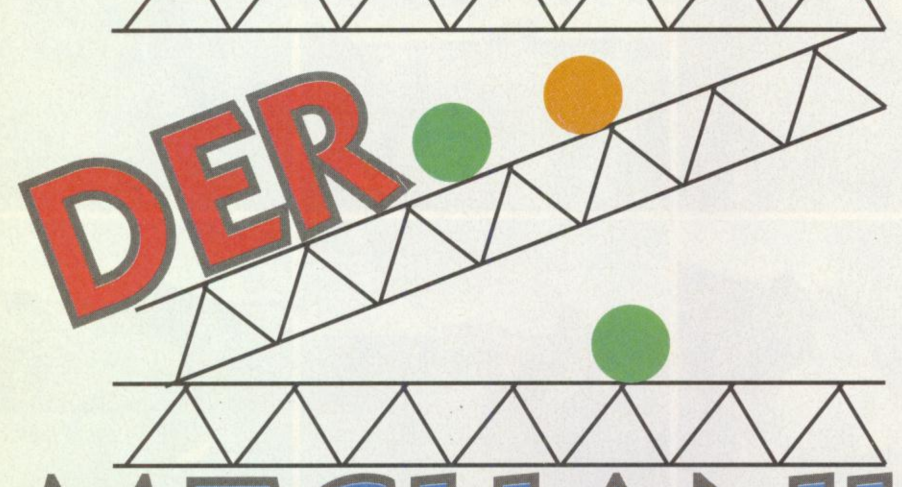
Rick Lucas: Um die Kosten zu decken, müßten wir wohl über 200 Mark dafür verlangen, wenn sich das Spiel einigermaßen gut verkauft — selbstverständlich werden wir keinen so hohen Preis fordern. *The Bard's Tale 4* ist kein Spiel, um Geld zu scheffeln.

Wir entwickeln *The Bard's Tale 4* aus einem anderen Grund: Wir wollen der Welt zeigen, daß wir noch fantastische Rollenspiele machen können.

Auch ein Barde muß einmal rasten: Hier wartet der Held vor dem Stadttor auf neue Abenteuer (MS-DOS/VGA)


ELECTRONIC ARTS™

MEISTER DER MECHANIK

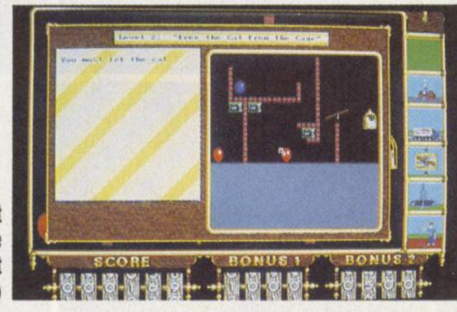


Unglaublich aber wahr: Es gibt noch neue Spielideen. Dynamix gelang mit der *Incredible Machine* ein Achtungserfolg auf der CES. Wir schauten den Machern des Tüftelwunders auf die Zahnräder.

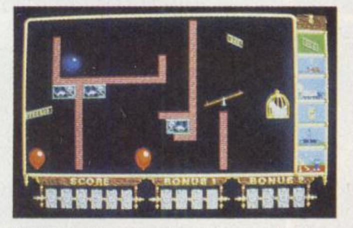
Gute und innovative Spielideen sind rar geworden — wohl jeder Computerspieler kann ein trauriges Lied davon singen. Man wird das leidige Gefühl nicht los, daß heutige Spieledesigner eher Wert auf technische Aspekte denn auf Innovation setzen. Statt sich an einem neuen Spielgedanken zu versuchen, verzetteln sich viele Hersteller in technischer Gigantomanie. Kreativität wird durch schlichte Rechenpower erschlagen. Mega-Byte statt Neuheit heißt zu oft die Devise. Die Folge: Bis auf eines, vielleicht auch zwei Überraschungsspiele sind fast alle Neuerscheinungen Aufgüsse altbekannter Themen.

Wer jedoch genau hinschaut, sieht im Gewühl der Mega-Projekte hier und da eine innovative Idee aufblitzen, die das Potential zum spielerischen Geniestreich hat. Letztes Jahr sorgten die *Lemmings* für Furore. Technisch eher wenig beeindruckend, räumten die putzigen Winzlinge internationale Preise für Spielwitz und Ideenreichtum ab.

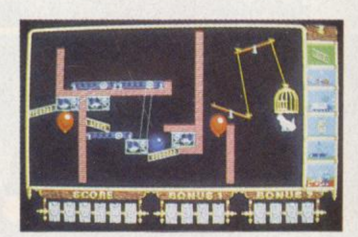
Auf der CES-Show in Chicago sichteten unsere rasenden Reporter Martin und Michael einen Kandidaten für den diesjährigen Innovations-Oscar: *The Incredible Machine* von Dynamix. Unscheinbar und kaum bemerkt flimmerte das grafisch ziemlich schlichte Spiel über einen PC-Monitor.



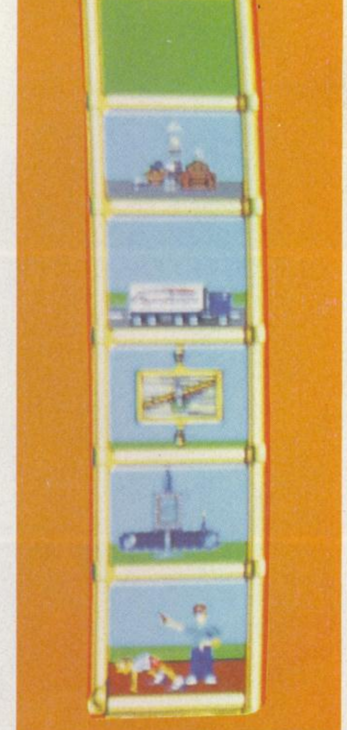
Vor dem Spielstart wird die Aufgabe in der Übersicht gezeigt (MS-DOS)



Vorher: Das Puzzle ist ungelöst und kein Werkzeug benutzt.



Nacher: Das Puzzle ist ungelöst, aber alle Werkzeuge benutzt.



Nur mit diesen Symbolen wird das komplette Spiel gesteuert

Kaum war jedoch der erste Mausklick getan, hielt die *Incredible Machine* unsere Kollegen in ihrem Bann. Das Grundprinzip des Spiels ist eigentlich extrem simpel: Pro Spiel-Level (geplant sind rund 100) müßt Ihr ein bestimmtes, meist physikalisches Problem lösen. Beispielsweise soll ein Basketball innerhalb eines Zeitlimits in einen Korb befördert werden. Das Gemeine dabei: Ball und Korb befinden sich freischwebend auf gegenüberliegenden Bildschirmseiten. Um nun den Ball in den Korb zu bugsieren, stehen Euch verschiedene Werkzeuge und technische Geräte zur Verfügung. Gebastelt wird am besten mit der Maus. Per Klick pickt Ihr Euch aus einer Werkzeugkiste das gewünschte Instrument heraus und plaziert es auf dem Bildschirm. Via Icons lassen sich einige der Werkzeuge und Gegenstände später verändern. Rampen z.B. dürfen gestreckt oder gekürzt werden, Wippen lassen sich spiegeln. Ist alles nach Wunsch aufgebaut, genügt wiederum ein Mausklick, um einen Probelauf zu starten. Ist der Ball nun sicher am Ziel gelandet, wird abgerechnet. Übriggebliebene Zeit läßt das Punktekonto anschwellen. Je höher der Level und je schwerer die

Die Maschinenteile

Technische Neugier zahlt sich wahrlich aus. Hier findet Ihr eine kleine Auswahl an Gegenständen, die Ihr im späteren Verlauf des Spiels aus dem Werkzeugkasten zaubert.



Der Ballon

Hier könnt Ihr beispielsweise einen Faden festbinden, um eine Wippe zu betätigen.



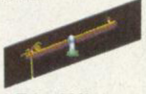
Die Schere

Schneidet Seile durch, die wiederum an Ballons (oder anderen Gegenständen) befestigt sind.



Der Käfig

Dient in Verbindung mit einem Gummiband als Motor für Transportbänder.



Das Transportband

Transportiert Gegenstände. Nur in Verbindung mit dem Mäusemotor zu gebrauchen.

Die Wippe

Alles klar: Der Ball fällt auf die Wippe und betätigt einen Mechanismus.



Die Rampe

Kugeln oder Bälle können hier runterrollen. Läßt sich verlängern.

Aufgabe, desto umfangreicher wird der Werkzeugkasten. Das Spektrum der Utensilien liest sich wie ein Katalog eines Haushaltswarenladens. Von der Schere über Seile, Ventilatoren, Gummibänder, Zahnräder, Wippen und Förderbänder reicht die Auswahl. Besonders witzig sind Kleinigkeiten wie ein Mäusekäfig nebst Maus und Laufrad zum Antreiben von Generatoren oder Fließbändern. Alles in allem stehen ein Dutzend Gegenstände zur Verfügung. *mh*

Die Maschinisten

Die Mischung aus Denkakrobatik, Physiklehrstunde und Werkzeugkunde hat es geballt in sich. Schon die erste Vorversion des Spiels zeigte das Zeug zum Suchtvergnügen. Michael und Martin waren beim Probespielen kaum von der Maus zu lösen. Erst Jerry Luttrell, einem der Dynamixköpfe gelang es, unser Duo von *The Incredible Machine* fortzuzerren. Mit dem Angebot, uns alle Fragen zu beantworten, verhinderte Jerry Luttrell ernste Entzugserscheinungen und konnte eine größere Katastrophe abwenden. *mh*

*POWER PLAY: Bevor wir wieder anfangen zu spielen, sag uns doch einfach wer von Eurem Team die Idee zu **The Incredible Machine** hatte?*

Jerry Luttrell: Die Idee und das Design von *The Incredible Machine* stammt ursprünglich von Jeff Tunnell, einem der Gründerväter von Dynamix. Das Konzept hat schon einige Jährchen auf dem Buckel. 1984, als Jeff und sein Kumpel Damon Slye Dynamix gründeten, wollte Jeff das Spiel für C64 herausbringen. Die beiden wendeten sich damals an Electronic Arts und fragten, ob sie *The Incredible Machine* finanzieren würden. Electronic Arts war leider nicht an der *The Incredible Machine* interessiert. Dafür fragten sie uns, ob Dynamix nicht Lust hätte eine 3-D-Panzersimulation zu machen. So entstand unser erstes großes Spiel und eines der ersten Amiga-Programme: *Artic Fox*. Die *The Incredible Machine* wurde also erstmal auf Eis gelegt.

POWER PLAY: Wie seid Ihr überhaupt auf die Idee gekommen, ein Spiel mit Werkzeugen zu programmieren? Ist das nicht ein wenig ungewöhnlich?

Jerry Luttrell: Jeff und Damon sind beide seit langer, langer Zeit von mechanischen Spielsachen und Werkzeugen fasziniert und *Incredible Machine* ist Jeffs elektronische Vision von den technischen Dingen, die uns alle seit unserer Kindheit faszinieren. In Amerika wie sicherlich überall auf der Welt, gibt es diese natürliche Faszination und die brennede Neugier, herauszubekommen wie die Sachen funktionieren — das treibt Kinder



Jeff Tunnell, der geistige Vater der *Incredible Machine* und Dynamix-Gründer

dazu, die Wohnzimmeruhr der Eltern auseinanderzunehmen, nur um zu sehen wie das Ding läuft.

*POWER PLAY: Wie viele Programmierer arbeiten eigentlich an **The Incredible Machine?** Und wie lange dauerte die Entwicklung des Spiels?*

Jerry Luttrell: Nachdem wir mit *The Adventures of Willy Beamish* fertig waren, trennte sich Jeff vom Hauptentwicklungsteam bei Dynamix und gründete seine eigene Crew, die "Jeff Tunnel Productions", kurz "JTP". Der Hauptgrund dafür war, daß Jeff einfach ausgebrannt war. Er war's echt leid, diese Millionen-Dollar-Produktionen (wie *Beamish*) zu designen und wollte einfach ein paar kleinere Projekte angehen. *Incredible Machine* ist genau die Sorte Spiel, auf die sich die neue Abteilung konzentriert — kleiner vom Produktionsaufwand, witzig und kreativ. Insgesamt werkeln neun Leute bei JTP, aber nur zwei arbeiten an *The Incredible Machine:* Jeff als Designer und Kevin Ryan als Programmierer. Ein paar Grafiker zeichnen noch an den letzten Bildern, aber wie Ihr seht, sind die grafischen Anforderungen nicht besonders hoch und die meiste Arbeit wird von Jeff und Kevin gemacht. Im Vergleich zu Jeffs anderen Spielen, wie *Willy Beamish* und *Heart of China* ist die *Incredible Machine* wirklich klein. Ungefähr 6 Monate dauert die Entwicklung — im September soll das Spiel fertig sein.

*POWER PLAY: **Incredible Machine** ist Euer erstes Denkspiel. Wollt Ihr in der Richtung weitere Spiele machen? Plant Ihr ganz andere Projekte? Oder konzentriert Ihr Euch wieder auf Adventures wie **Heart of China** und Simulationen à la **Aces of the Pacific?***

Jerry Luttrell: Ja, ja und ja! *Incredible Machine* ist in der Tat unser erstes Denkspiel und wir werden sicherlich noch das eine oder andere Spiel in der Richtung produzieren — es hängt ein bißchen von der Idee ab. Daneben haben wir eine ganze Reihe anderer Projekte,



Jerry Luttrell stellte sich zum Plausch

die nichts mit Abenteuer oder Simulation zu tun haben, in petto. Jeff werkelt an einem Lernspiel mit Namen *Turbo Science*, das gleichzeitig mit einem geschichtenerzählenden Bildschirmschoner, *Screen Antics: Johnny Castaway*, erscheinen soll. Außerdem ist unser erstes Sportspiel in Arbeit: *Front Page Sports: Football*, wir planen ein Fantasy-Rollenspiel, *Riftware Legacy: Betrayal at Krondor*, ein paar neue Simulationen wie z.B. *Aces over Europe* und einige CD-Spiele für das Sega-CD-ROM. *Willy Beamish* wird der erste CD-Titel für Sega sein.

Natürlich bleiben wir auch unseren Adventure-Freunden treu. *Willy Beamish II* wird gerade programmiert und Mark Crowe, der *Space Quest*-Schöpfer ist nun bei Dynamix, folglich erscheint auch *Space Quest V* bei uns... das neue Spiel ist einfach wundervoll und ich glaube, es wird das schönste und witzigste aus der ganzen Serie. Ach ja, ehe ich's vergeß: Wir machen ein paar Spiele für Windows. *Take a Break: Pinball* und *Take a Break: Crosswords*.

POWER PLAY: Kannst Du uns ein bißchen was über Euer Rollenspiel erzählen?

Jerry Luttrell: Leider nein, das einzige was ich Euch schon jetzt verraten kann: *Riftware Legacy: Betrayal at Krondor* basiert auf den Romanen von Ramond Feist und wird eine Mischung aus traditionellem Rollenspiel und Roman. Wir werden einige Sachen im Spiel mit unserem 3-D-System machen, das Ihr aus *Aces of the Pacific* kennt.



ALIENS WIE DU UND ICH

Strategiepapst Paul Reiche III lädt zum Weltraumspektakel: In Accolades *Star Control 2* steuern wir unseren Kampfraumer durch ein riesiges Rollenspieluniversum.

Die Laser sprechen: Alle Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen.

Belebt: Das Schifflabor hat biologische Einheiten entdeckt.

Strategisch: die Aufstellung der Gegner vor der Raumschlacht

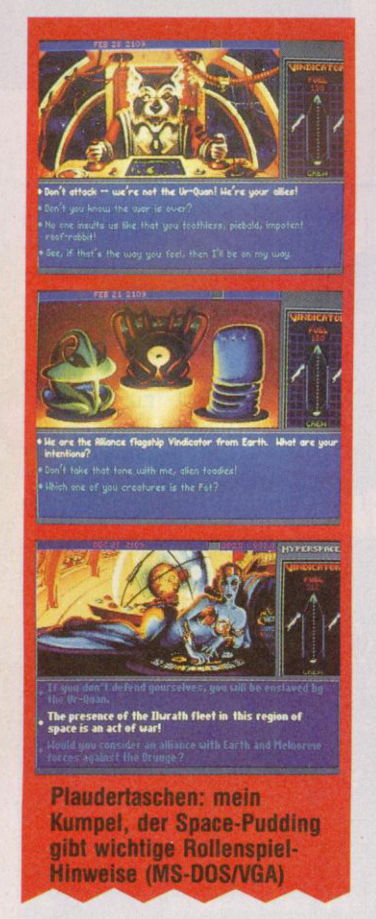
have passed...

schiffe des nur scheinbar besiegten Ur-Quan-Imperiums auftauchen. Die kleine Kolonie wäre ohne jeden Schutz, hätte man nicht in einer unterirdischen Kaverne ein unbekanntes Raumschiff gefunden. Mit diesem Raumer starten wir in den Weltraum, machen Jagd auf die Schiffe des Imperiums und suchen nach den verschollenen Resten der Zivilisation.

Wie im ersten Teil stürzen wir uns in den Hyperraum, erkunden 500 unterschiedliche Planetensysteme, schürfen nach Bodenschätzen und legen auf den Planeten eigene Basen an. Da unser Mutterschiff modular aufgebaut ist, können wir bis zu 25 unterschiedliche Kampfraumer mit auf die Reise nehmen und im Bedarfsfall einsetzen. Treffen wir im All auf einen Feind, werden die Schiffe entweder von uns selbst in die Schlacht geführt oder komplett vom Computer gelenkt. Als dritte Alternative übernimmt der Rechner die eigentlichen Kampfhandlungen, während wir den strategischen Teil der Schlacht (Aufmarschgebiete, Formationen usw.) planen.

Völlig neu sind die zahlreichen Begegnungen mit anderen Rassen. Nicht immer gewinnt der Kapitän mit dem größeren Laser. Oftmals bringt uns nur ein freundliches Gespräch von Alien zu Alien weiter. Die Plauderstunden werden über Multiple-Choice-Menüs abgehalten. Nur wer die richtigen Fragen stellt, wird alle Rätsel im Universum lösen. Wer dagegen wie die Axt im Walde durch die Milchstraße brettert und eine Beleidigung nach der anderen losläßt, hat bald alle Rassen des bekannten Universums zum Feind und wird kaum als Sieger das Spiel beenden.

Wer sich nicht auf diese Rollenspielelemente einlassen will, wählt Strategie pur und jagt im "Super Meele" mit Tastatur oder Maus bis zu 28 feindliche Raumer aufeinander. Jedes der Schiffe ist dabei mit unterschiedlichen Waffen und Abwehreinrichtungen ausgestattet und wird entweder vom Computer oder von Euch gesteuert. Kleine Balkendiagramme informieren dabei über den Zustand der Schutzschirme und den Ladepegel der Waffen. Gewonnen hat folgerichtig, wer als letzter mit seinem Schiff übrigbleibt. Raumkapitäne mit MS-DOS-Anschluß heben im September ab. *vw*



Plaudertaschen: mein Kumpel, der Space-Pudding gibt wichtige Rollenspiel-Hinweise (MS-DOS/VGA)

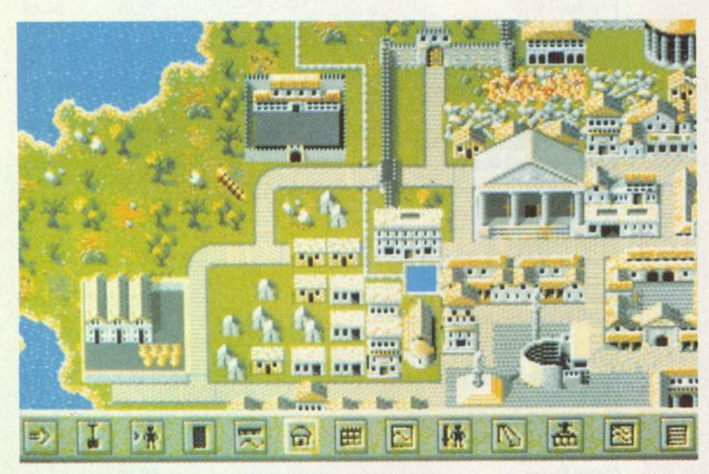
Vor 15 Monaten ging das Ur-Quan-Imperium unter. Die gesammelten Streitkräfte der Allianz unter unserer Führung zogen in die entscheidende Schlacht und besiegten nach verlustreichen Kämpfen die gnadenlosen Raumfaschisten und ihre gefährlichen "Dreadnought"-Raumer.

Paul "Archon" Reiches Strategiespiel *Star Control 2* beginnt dort, wo der erste Teil endete. Wieder befinden wir uns im 23. Jahrhundert im schon bekannten Sternengebiet. Das Abenteuer startet in der Untergrundwelt des Planeten Unzervald. Seit über 20 Jahren hat unsere kleine Wissenschaftskolonie keinen Kontakt mehr mit den Friedenskämpfern der Allianz. Die Lage wird bedrohlich, als erste Erkundungs-

Sweet Rome

Vor über 2000 Jahren haben die Römer ein Weltreich regiert — die römischen Legionen walzten aufflackernden Widerstand nieder, die Caesaren pflanzten ihre Standarten in fast jedem Land der (damals) bekannten Welt. Eroberungswütige Neuzeitler greifen auf die Diskettenalternative zurück: Impressions **Caesar** versetzt Euch in die Rolle eines römischen Beamten. Das Ziel: Imperator von Rom zu werden. In einer Mixtur aus *Civilization* und *Sim City*, fummelt Ihr ein neues Rom zusammen. Gebäude, Mauern, Aquädukte, Straßen und Tempel entstehen durch simplen Mausklick. Macht Ihr alles richtig, winkt der Lorbeerkranz, baut Ihr Mist, ruft der Scheiterhaufen.

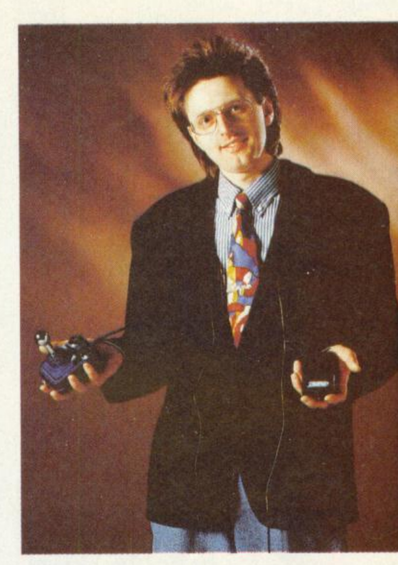
Angehende Römerchefs müssen sich noch bis Ende September gedulden. Dann soll *Caesar* für PC, Amiga und Atari ST erscheinen. *mh*



Die Ähnlichkeit zu *Sim City* ist nicht zu übersehen: *Caesar* von Impressions (Amiga)

Der Chef

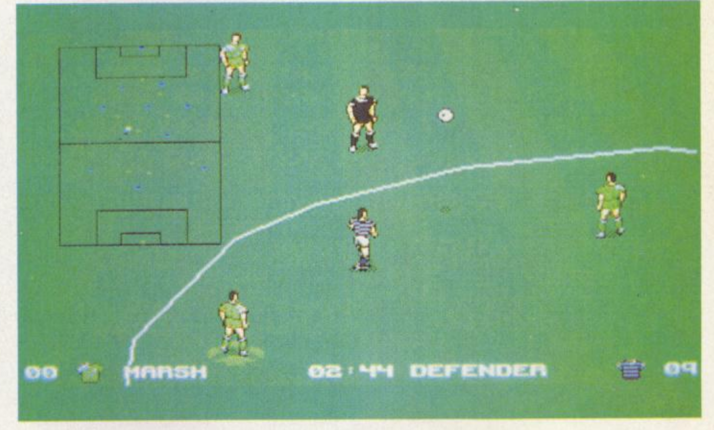
Ihr habt einen *T-Bird*-Computer gekauft und eine technische Frage dazu? Kein Problem! Von jetzt an startet der *T-Bird*-Club voll durch. Jörg Hanke, 25 Jahre jung, ist vom *T-Bird*-Hersteller ASI-Computer, zum Chef des Clubs ernannt worden. Also, wenn Ihr Probleme mit dem PC habt, eine technische Frage oder gar einen Spieletip braucht: Jörg Hanke und seine Kollegen haben für Eure Nöte und Sorgen immer ein offenes Ohr. Ebenfalls zur Zeit in Arbeit ist die langersehnte Clubzeitung, die für den *T-Bird*-Besitzer die neuesten Nachrichten parat hat. *mh*



Jörg Hanke ist der neuernannte Chef vom *T-Bird*-Club

Lattenknaller

Grandslam schlägt im kommenden Monat gleich zweimal in Richtung Sport. Mit **Liverpool** kommt eine Fußballsimulation in 3D auf Euch zugeschossen. Neben dem obligatorischen Zwei-Spieler-Modus enthält das Programm die britische Liga sowie einen ausgewachsenen UEFA-Cup-Wettbewerb. Außerdem verbirgt sich ein Minimanager in *Liverpool*. In Sachen Steuerung geht's klassisch zu: passen, köpfen, schießen — alles auf Knopfdruck. *Liverpool* soll für alle Computersysteme erscheinen. *kn*



Der Schiri blickt düster drein: Dreidimensionale Fouls gibt's auch.

Der Krieg der Kerne

Normalerweise schippert ultraharte Strategiekost aus Übersee zu den hiesigen Computerspielern. Rühmliche Ausnahme sind die deutschen Taktikgurus von Blue Byte, die mit ihrer *Battle Isle*-Serie internationale Preise einheimsten.

Erheblich weniger spektakulär kommt ein Spiel aus privater Produktion daher: Die Vorversion von *Warlive* sieht technisch eher dürftig aus, dafür steckt eine Menge Strategiestoff im Spiel. Wer auf trockene Taktikherausforderungen steht und einen PC besitzt, sollte durchaus einen Blick riskieren. Allerdings ist das Spiel noch nicht fertig und *Warlive*-Erfinder Ralph Llewellyn sucht noch nach einem passenden Vertriebspartner. Einen ausführlichen Test des Programms reichen wir in der "Independent"-Corners nach. *mh*

Flügel-freundin

Es geschehen noch Zeichen und Wunder... Die Gerüchte haben sich bestätigt: Origin bastelt tatsächlich gerade an einer Amiga-Konvertierung des erfolgreichen Weltraum-Kultspiels **Wing Commander**. Die texanische Firma beauftragte ein englisches Programmierteam mit der Umsetzung. Erste heißersehnte Demos erreichten die neugierige Redaktion. Zu sehen sind einige wunderschöne fließenden Zwischensequenzen (Flieger startet), fertige Cockpits und Animationen einiger Flieger. Besser als erwartet, schlimmer als erhofft: Ein Standard-Amiga kommt ganz schön in Rechenzeitprobleme bei den aufwendigen Bitmap-Grafiken. Ob Turbokarten kräftig unterstützt werden (das originale Wing Commander hat man ja auch nicht auf einem XT gespielt), ist nicht sicher. Auch ist noch nicht auszumachen, auf wieviel Disketten die endgültige Amiga-Version erscheinen wird. Ist da eine von Disketten spielbare Version überhaupt noch möglich?! Selbstverständlich halten wir Euch über die weitere Entwicklung der Umsetzung auf dem laufenden. Optimisten tippen den endgültigen Erscheinungstermin auf Weihnachten. *ri*



Wie gut wird die Amiga-Umsetzung — Hoffnungsträger ist ein Programmierteam in England



Erste Animationen sind bereits fertig. Weihnachten 1992 soll Amiga-*Wing-Commander* fertig sein.

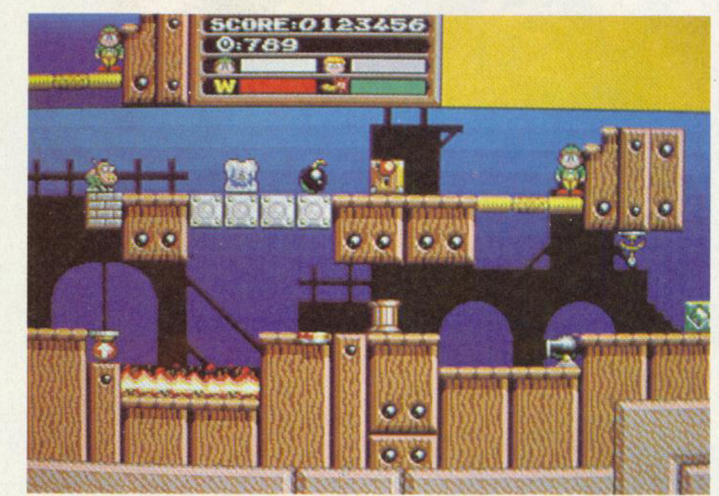
Die Sound-maschine

Ein brandneuer Vertreter im Lager der AdLib- und Soundblaster kompatiblen PC-Musikkarten ist die **Sound Galaxy NX**-Karte von Aztech-Systems. Hardwaretechnisch orientiert sich die Galaxy NX sehr deutlich am Soundblaster-Standard. Ein eingebauter Verstärker (4 Watt), eine CD-ROM-Schnittstelle, sowie der Joystickport und die extra zu kaufende Midi-Option ähneln der Ausstattung des Vorbildes fatal. Zwei kleine Miniaktivlautsprecher, nebst einem (noch englischen) Handbuch und verschiedenster Soundsoftware runden das Komplettpaket der Sound Galaxy NX-Karte, die rund 300 Mark kostet, ab. *mh*

Neu und Soundblaster-kompatibel: die Sound Galaxy NX

Rätselcomic

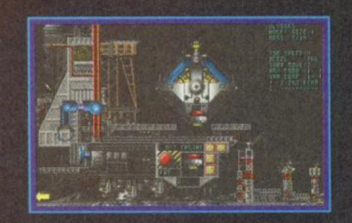
Bei Loriciels in Frankreich arbeitet man gerade an dem niedlichen Strategie- und Denkspiel **The Cartoons**. Zwei Freunde vermissen ihre heißgeliebten magischen Ringe und machen sich auf den Weg durch sechs Level. Ihr steuert den klügeren von den beiden und müßt Eurem weniger cleveren Pixelfreund den Weg durch die Level bahnen und den armen Kerl vor Feinden beschützen. Neben hilfreichen Shops gibt's auch Bonusrunden. *The Cartoons* dürfte im November erscheinen. *kn*



***The Cartoons* machen den Weg frei**

Letzte Meldungen

- **Spektrum Holobytes *A-10*-Simulator soll noch in diesem Jahr erscheinen**
- ***Dungeon Master* für den PC kommt wahrscheinlich Ende August — diesen Jahres!**
- ***Elite 2* ist endlich im Anflug auf diese Galaxis**







THE POINT OF NO RETURN

PLANET'S EDGE

Als Kapitän des U.N.F.A.-Eliteteams führen Sie vier mutige Astronauten in der Suche nach dem verschollenen Planeten Erde. Ihre einzige Hoffnung besteht darin, die acht Bruchstücke des Centauri-Antriebs zu finden, die bei einem Unglück in der Galaxie verloren gingen!

Dieses Rollenspielabenteuer führt den Spieler in ein Universum voller ungeahnter Möglichkeiten. Aus dem Schrott des Raumschifffriedhofs können Sie dutzende unterschiedlicher Schiffstypen bauen und diese mit Waffen ausrüsten, die stark genug sind, die gefährliche Reise zu sichern. Entdecken Sie unbekannte Mineralvorkommen und bauen Sie Erze ab, deren Wert als unschätzbar gilt. Stürzen Sie tyrannische Regierungen, und führen Sie Kämpfe gegen hunderte anarchistischer Sternenkreuzer. Lüften Sie das Geheimnis um einen Krieg vor 3000 Jahren!

Zu was Sie sich auch immer entscheiden: es bringt Sie einen Schritt näher an die Lösung des Rätsels um die verschollene Erde! Schnallen Sie sich an, legen Sie Ihr Ziel fest, und heben Sie ab... begeben Sie sich in die Weite des Universums!

- Erforschen Sie dutzende von Sonnensystemen. Auf jedem Planeten erwarten Sie andere Lebensformen, mit denen Sie sich auseinandersetzen müssen, um das Rätsel zu lösen.
- Bauen Sie ihr eigenes Raumschiff, das Sie auf Ihren wilden Reisen transportieren und schützen wird.
- Erproben Sie Ihr taktisches Geschick und Ihre Waffen, um sich in einer Galaxie zu behaupten, deren Einwohner sich als technisch fortgeschrittene Räuber erweisen.
- Sowohl strategische Kämpfe, als auch actionreiche Echtzeitkämpfe sind möglich, um den individuellen Spielspaß zu unterstützen.
- Rätsel haben oftmals mehrere Lösungen. Experimentieren Sie, und probieren Sie unterschiedliche Lösungswege aus.
- Genießen Sie die fantastischen Grafiken, Animationen und Sounds! Ein Spiel mit epischem Ausmaß!

Komplett in Deutsch



Erhältlich für IBM™-PC EGA, MCGA/VGA 256-Farben, 640 kB RAM min. Festplatte erforderlich. AdLib™, Roland™, Sound Blaster™, PC-Soundman™ kompatibel

Published by SOFTGOLD



Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst; Österrecih: Karasoft; Schweiz: Thali AG



Hier ist wieder unsere Leserhitparade, bei der natürlich jeder mitmachen kann. Ihr müßt lediglich eine Mitmachkarte (findet Ihr nach Seite 34) ausfüllen und an uns schicken. Tragt dort die drei Spiele ein, die Ihr derzeit am liebsten spielt — unabhängig von unserer Power-Wertung. Den Hauptpreis verlosen wir unter allen Einsendern. Zapp Games aus Mainz stiftete uns diesen Monat einen igeligen Preis: ein Game Gear mit Netzteil und *Sonic the Hedgehog*. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*

1. Police Quest 3
   Sierra
2. Mike Ditka Ultimate Football
   Accolade
3. Larry 5
   Sierra
4. Falcon 3.0
   Spectrum Holobyte
5. Conquest of Longbow
   Sierra
6. F-117A Stealth Fighter 2.0
   Microprose
7. Civilization
   Microprose
8. Chessmaster 3000
   Software Toolsworks
9. Kings Quest 5
   Sierra
10. Wing Commander 2
    Origin



Der Hauptpreis: Ein Game Gear mit Netzteil und *Sonic the Hedgehog*. Das Game Gear (Ausgabe 7/92) gewann Marion Böcking aus Ahnatal



1. Epic
   Ocean
2. F1 Grand Prix
   Microprose
3. Space Crusade
   Gremlin
4. WWF Wrestle Mania
   Ocean
5. Jaguar XJ 220
   Core Design
6. Project X
   Team 17
7. J. Madden Football
   Electronic Arts
8. Eye of the Beholder
   SSI
9. J. Whites Whirldwind S.
   Virgin
10. Falcon 3.0
    Spectrum Holobyte

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	5. Monat
2.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	18. Monat
3.	(3)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	8. Monat
4.	(5)	Battle Isle	Blue Byte	8. Monat
5.	(2)	Lemmings	Psygnosis	17. Monat
6.	(16)	Civilization	Microprose	4. Monat
7.	(—)	Indiana Jones 4	Lucasfilm Games	1. Monat
8.	(6)	Pirates	Microprose	58. Monat
9.	(12)	Wing Commander 2	Origin	9. Monat
10.	(11)	Railroad Tycoon	Microprose	18. Monat
11.	(9)	Turrican 2	Rainbow Arts	15. Monat
12.	(8)	Populous 2	Electronic Arts	6. Monat
13.	(7)	F1 Grand Prix	Microprose	3. Monat
14.	(—)	Special Forces	Microprose	1. Monat
15.	(14)	Pinball Dreams	United Software	2. Monat
16.	(—)	Ultima 6	Origin	21. Monat
17.	(—)	Gunship 2000	Microprose	6. Monat
18.	(10)	Eye of the Beholder 2	SSI	3. Monat
19.	(—)	Epic	Ocean	1. Monat
20.	(—)	Mega-lo-Mania	Image Works	7. Monat

Amiga

1. Monkey Island 2
2. Battle Isle
3. Monkey Island
4. Bundesliga Pro
5. Lemmings

MS-DOS

1. Monkey Island 2
2. Civilization
3. Indiana Jones 4
4. Wing Commander 2
5. Gunship 2000

C64

1. Turrican 2
2. Ultima 6
3. Pirates
4. Zak McKracken
5. Turrican

ATARI ST

1. Lemmings
2. Monkey Island
3. Railroad Tycoon
4. Special Forces
5. F1 Grand Prix

MEGA DRIVE

1. EA Hockey
2. Sonic
3. Wonderboy 5
4. Desert Strike
5. Quackshot

HANDHELD

1. Final Fantasy Ad.
2. Final Fantasy 2
3. Sonic
4. Castle of Illusion
5. Parodius


Super!
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
SPIELE-TESTS
Starker Preisvorteil: Im Abo nur 5,80 DM statt 6,50 DM!
POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.
POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...
Dein Geschenk!
Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!
POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

...okrat



...honkost

3-D-Landschaft steuert. Via ...ü unterhaltet Ihr Euch mit ...desbewohnern, sucht nach ...enständen, vertrimmt (in ...tzeit) Monsterhorden oder ...melt eine Zauberformel. ...chiedene Fenster geben ...illiert über Eure Helden ...kunft: Welche Waffen er ...eppt und welche Erfah...gsstufe erreicht ist. *mh*

...hnlichen Perspektive von ...eicht schräg oben. Per Maus...klick könnt Ihr bestimmte Aktio...nen aktivieren: Draufhauen, ...Gegenstände nehmen und un...ersuchen. Außerdem hat jeder ...Charakter eine Liste besonde-

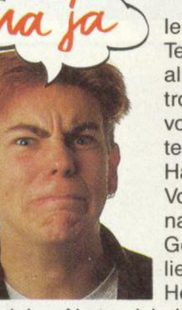
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: Amiga

zu: Alle Partymitglieder stimmen automatisch ab, ob der Neuling aufgenommen (oder wieder entlassen) werden soll. Insgesamt passen fünf Figuren in die Party, die Ihr per Mausklick oder Joystick durch

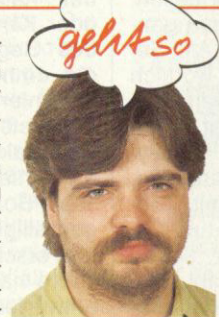
...nre: Rollenspiel
...rsteller: Silmarils
...ka-Preis: 100 Mark
...tmuster: Selling Points

...MS-DOS 48 %

...afik: 70 % **Sound: 42 %**
...hwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: Amiga, ST



Technisch hat sich zum ersten Teil überhaupt nichts geändert. Besonders die müde Grafik hätte einige besondere Feinheiten und mehr Details brauchen können. Die Grafik ist in manchen Gebieten so ähnlich, daß Ihr zu schnell den örtlichen Überblick verliert; da hilft nur zielloses Herumlaufen und krampfhaftes Erinnern ans Buch. Spielerisch hat der zweite Teil leider auch nicht allzuviel zu bieten: Ihr trottet mit einer Handvoll Sprites durch Mittelerde und spielt die Handlung von Tolkiens Vorlage nach. Das ist natürlich nichts für alle Gemüter. Rollenspielliebhaber, die vom Herrn der Ringe etwas Abstand halten wollen, werden diese Art der Unterhaltung auf die Dauer ziemlich öde finden.



Die Grafik von *Ishar* kann sich wahrlich sehen lassen. Sehr hübsch und stimmungsvoll gezeichnet, kommt hier ein echtes Fantasyfeeling rüber. Vor allem der "Nebeleffekt" ist Klasse — auf weite Entfernungen verschwinden Bäume, Monster oder Häuser stilvoll im Pixeldunst. Schade nur, daß *Ishar: Legend of the Fortress* in Sachen Spielwitz weit hinter der tollen Bilderpracht hinterherstolpert. Hier und da einen Ork niedermetzeln, ein neues Crew-Mitglied einsammeln und sich an der bunten Landschaft erfreuen, reicht nicht aus, um den Rollenspielfan länger als eine gute Stunde zu unterhalten — Freunde von Action-Adventures dürften an *Ishar* eher Gefallen finden.


POWER PLAY-Abokarte
JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.
Ich will: ❑ Trantor ❑ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)
Name, Vorname
Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort
Datum, 1.Unterschrift
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Ich bezahle
❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.
Datum, 2.Unterschrift
Y10D48
60 Pf Briefmarke drauf - und ab!
Antwort
POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 1163
W-7107 Neckarsulm
POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner
Absender:
Name, Vorname
Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort
Datum, Unterschrift
60 Pf Briefmarke drauf - und ab!
Antwortkarte
POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20
8000 München 5
Dein Geschenk!
Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüssel-anhänger. Such's Dir aus!
POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...
POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEF

Herr der Augenringe



Ihr könnt den Führer wechseln. Hier ist es Aragorn.

Lord of Rings 2

The Two Towers

Vor einem guten Jahr präsentierte Interplay den ersten Teil der Computertrilogie um das literatische Meisterwerk *Der Herr der Ringe*.

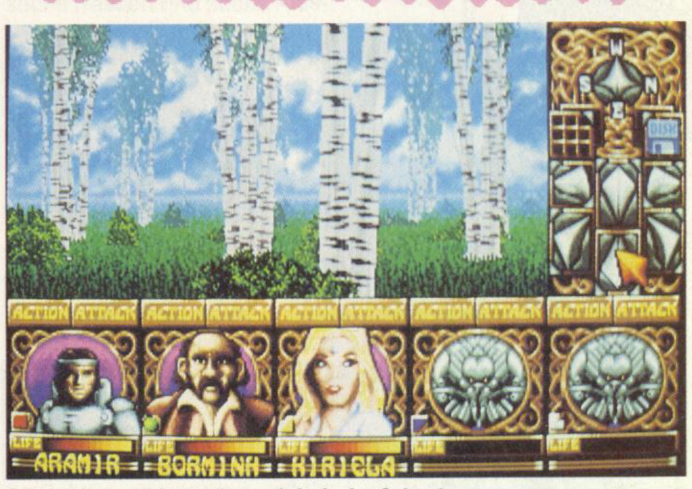
Das gesamte Spiel um das zweite Buch untergliedert sich in mehrere "Kapitel", die weitestgehend denen des Buches entsprechen. Wie im Roman teilen sich im späteren Verlauf die Helden der Sage. Ihr steuert also zwei Charaktergrüppchen unabhängig voneinander: Habt Ihr mit Waldläufer Aragorn, Elf Legolas und Zwerg Gimli ein bestimmtes Ziel erreicht, wird wieder auf die Hobbits Frodo und Sam umgeblendet. Ihr verfolgt das Geschehen aus einer Ultima-ähnlichen Perspektive von leicht schräg oben. Per Mausklick könnt Ihr bestimmte Aktionen aktivieren: Draufhauen, Gegenstände nehmen und untersuchen. Außerdem hat jeder Charakter eine Liste besonderer Fähigkeiten wie Klettern, Lesen und Reiten. Auf anwenden diverser Talente und Gegenstände beschränken sich dann auch die Puzzles. Wer das Buch kennt, hat kein Problem mit dem Spiel. Nicht Eingeweihte werden oft nicht weiterwissen. *ri*

Genre: Rollenspiel	
Hersteller: Interplay	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Electronic Arts	
MS-DOS	**43 %**
Grafik: 43 %	**Sound: 53 %**
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA	
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus	
Geplant für: Amiga	

na ja

Technisch hat sich zum ersten Teil überhaupt nichts geändert. Besonders die müde Grafik hätte einige besondere Feinheiten und mehr Details brauchen können. Die Grafik ist in manchen Gebieten so ähnlich, daß Ihr zu schnell den örtlichen Überblick verliert; da hilft nur zielloses Herumlaufen und krampfhaftes Erinnern ans Buch. Spielerisch hat der zweite Teil leider auch nicht allzuviel zu bieten: Ihr trottet mit einer Handvoll Sprites durch Mittelerde und spielt die Handlung von Tolkiens Vorlage nach. Das ist natürlich nichts für alle Gemüter. Rollenspielliebhaber, die vom Herrn der Ringe etwas Abstand halten wollen, werden diese Art der Unterhaltung auf die Dauer ziemlich öde finden.

Basisdemokrat



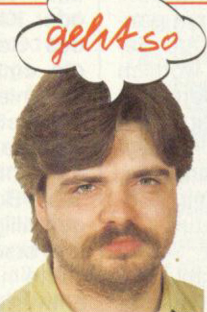
Sieht toll aus, bietet aber spielerische Schonkost

Ishar

Krogh ist ein Bösewicht wie aus dem Bilderbuch: Hinterlistig, gierig und machtbesessen trachtet er nach der Oberherrschaft im Fantasyland Kendoria. Krogh hat es sich in dem geheimnisvollen Tempel *Ishar* gemütlich gemacht und schmiedet dort seine finsteren Pläne. Im gleichnamigen, komplett ins Deutsche übersetzten Rollenspiel *Ishar: Legend of the Fortress* übernehmt Ihr die Aufgabe, Krogh das Handwerk und den Tempel in Schutt und Asche zu legen.

Ihr startet mit nur einer Spielfigur, später schließen sich auf Wunsch weitere Helden Eurer Crew an. Da mehr Leute willig sind, als in die Party passen, geht's hier schön demokratisch zu: Alle Partymitglieder stimmen automatisch ab, ob der Neuling aufgenommen (oder wieder entlassen) werden soll. Insgesamt passen fünf Figuren in die Party, die Ihr per Mausklick oder Joystick durch die 3-D-Landschaft steuert. Via Menü unterhaltet Ihr Euch mit Landesbewohnern, sucht nach Gegenständen, vertrimmt (in Echtzeit) Monsterhorden oder murmelt eine Zauberformel. Verschiedene Fenster geben detailliert über Eure Helden Auskunft: Welche Waffen er schleppt und welche Erfahrungsstufe erreicht ist. *mh*

Genre: Rollenspiel	
Hersteller: Silmarils	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Selling Points	
MS-DOS	**48 %**
Grafik: 70 %	**Sound: 42 %**
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA	
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Maus	
Geplant für: Amiga, ST	



geht so

Die Grafik von *Ishar* kann sich wahrlich sehen lassen. Sehr hübsch und stimmungsvoll gezeichnet, kommt hier ein echtes Fantasyfeeling rüber. Vor allem der "Nebeleffekt" ist Klasse — auf weite Entfernungen verschwinden Bäume, Monster oder Häuser stilvoll im Pixeldunst. Schade nur, daß *Ishar: Legend of the Fortress* in Sachen Spielwitz weit hinter der tollen Bilderpracht herstolpert. Hier und da einen Ork niedermetzeln, ein neues Crew-Mitglied einsammeln und sich an der bunten Landschaft erfreuen, reicht nicht aus, um den Rollenspielfan länger als eine gute Stunde zu unterhalten — Freunde von Action-Adventures dürften an *Ishar* eher Gefallen finden.

Pirates in Space



Da lacht das Raumräuberherz: Wir setzen zum Entern an (MS-DOS/VGA).

Spelljammer

Ende 1989 trafen sich die Rollenspielgurus Jeff Grubb, Jim Holloway und Dave LaForce (alle aus dem Hause TSR) regelmäßig zum gemütlichen Plausch im ortsansässigen Fastfood-Restaurant. Im Verlaufe des trauten lukullischen Beisammenseins wurde die Idee zu einem neuen "Table Board"-Rollenspiel geboren: *Spelljammer*. Das Grundprinzip von *Spelljammer* ist äußerst simpel. Die Brettspezialisten versetzten einfach das Geschehen des bewährten *Advanced Dungeons & Dragons*-Spielsystems in die Weiten des Weltalls.

Wie in der AD&D-Vorlage gibt es in der Weltallvariante *Spelljammer* Elfen, Zwerge, Menschen und Gnome. Sogar viele der Monstergrüppchen, die in der AD&D-Welt ihr Unwesen treiben, fanden in *Spelljammer* ihren Platz. Beispielsweise segelt eine der berüchtigtsten AD&D-Monsterrassen, die "Beholder", gleich in ganzen Familien durchs All. Segeln ist hier übrigens wörtlich zu nehmen. Denn die verschiedenen Raumschiffe, mit denen die unterschiedlichen Fantasy-Völkchen durchs All brausen, haben rein gar nichts mit "echten" Raumschiffen zu tun. Die Unterschiede fangen schon beim Antrieb an. Sf-Enthusiasten, die ohne Raketentriebwerk nicht leben können, dürften etwas entäuscht sein.

Magie heißt das Fortbewegungsmittel in *Spelljammer*. Die magischen Kräfte eines bordeigenen Magiers oder Priesters treiben die Schiffe vorwärts. Je erfahrener der Zaubermann ist, desto schneller wird das Schiff und um so leichter läßt sich der Kahn manövrieren. Ein erfreulicher Nebeneffekt der Magie: So etwas wie Schwerelosigkeit ist den Raumfahrern in *Spelljammer* weitestgehend fremd. Zudem schleppt jedes Raumfahrzeug eine stattliche Sauerstoffblase mit sich herum, die das Schiff wie eine Kugel umgibt. Je größer das Schiff, desto größer auch die Sauerstoffkugel — natürlich muß frischer Sauerstoff in regelmäßigen Abständen, am besten in einem Hafen, nachgetankt werden, sonst herrscht bald dicke Luft. Den eigenwilligen Gegebenheiten aus Magie und Physik entsprechen auch die Raumschlachten. Statt mit Laserfeuer, ballern streitbare Kapitäne mit Katapulten, Karteschen oder Kanonen auf das Schiff des Gegners. Kommen sich die umherschwirrenden Kontrahenten nahe genug, fliegen in feinster Korsarenmanier die Enterhaken.

Konnten sich bislang nur Table-Board-Fans an dem eigenwilligen Szenario gütlich tun, erscheint jetzt, knapp vier Jahre nach den ersten Brettentwürfen, die Computerfassung von *Spelljammer*, die übrigens von SSI (wie sollte es auch anders sein) umgesetzt wurde. Im Gegensatz zu den



Ein teuflischeres Softwaregebräu hätten sich die SSI-Designer kaum ausdenken können. *Spelljammer* ist eine brisante Mischung aus einigen echten Klassikern. So finden wir bei *Spelljammer* Spielelemente aus *Elite*, Anleihen bei *Pirates* und eine dicke Portion *AD&D*. Glücklicherweise haben die Programmierer genau das richtige Mischungverhältnis getroffen. Leicht hätte bei diesen hochkarätigen Softwarezutaten etwas schiefgehen können — aber SSI's Spieleköche bewiesen den richtigen Riecher. Vor allem für Spieler, die normalerweise mit einem ultraharten Rollenspiel überhaupt nichts anfangen können, ist *Spelljammer* ein willkommener Einstieg. Die anhaltende Motivation zieht *Spelljammer* vor allem aus den vielfältigen Aufgaben. Nicht nur die Spielmissionen bannen den Weltallkapitän an den Monitor — entscheidender ist der Wille, seinen Ruf in der Galaxis zu stärken und ein frisches Schiff zu steuern. Selten wird der Computer ausgeschaltet, bis nicht der aktuelle Raumer besser ausgestattet ist. Technisch sieht's für *Spelljammer* nicht ganz so günstig aus. Zwar sind die 3-D-Raumschiffe wunderbar anzuschauen, die Planeten farbenprächtig und die Kampfanimationen spritzig, aber gegen die ausgereifte Bilderpracht der jüngeren AD&D-Spiele wie *Dark Queen of Krynn* kommt der Sf-Neuling noch nicht an. Aber was soll's, dafür steckt *Spelljammer* die Kollegen in Sachen Spielbarkeit locker in die Tasche.



Aus sechs Rassen und sechs Klassen sucht Ihr Euren Kapitän aus (MS-DOS)



Endlich wieder im sicheren Hafen: Hier gibt's Aufträge, Informationen und eine Schiffswerft.

Sind wir auf dem feindlichen Schiff, prügeln sich die Besatzungen im taktischen Ad&D-Stil





Auf einer Weltallkarte wird das Ziel markiert ... und taucht wenig später in voller Größe auf.

Kleine Schiffskunde

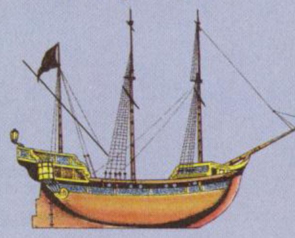
In *Spelljammer* trefft Ihr auf Euren Reisen im All auf die verschiedensten "Raumschiffs"-Typen. Hier findet Ihr vier der gebräuchlichsten Schiffe, an denen Ihr ziemlich häufig vorbeisegeln dürftet.

Das Tintenfischschiff
Den Namen verdankt dieses Schiff seiner ungewöhnlichen Form. Gewicht 45 Tonnen. Menschen und Echsen fliegen diesen Typ.



Man-O-War
Ist der bevorzugte Schiffstyp der Elfen. Das Gesamtgewicht beträgt rund 60 Tonnen.

Drachenschiff
Mit 45 Tonnen etwas schwerer als die Galeone, aber schlechter gepanzert. Wird hauptsächlich von Menschen geflogen.



Galeone
Mit einem solchen Schiff startet Ihr Euer Abenteuer. Gesamtgewicht 40 Tonnen. Wird von Menschen gebaut und benutzt.



Ein Mausklick genügt, um den aktuellen Zustand des eigenen Schiffs zu erfahren

älteren AD&D-Titeln bastelt Ihr Euch keine ganze Party zusammen, sondern sucht aus sechs Rassen und sechs Klassen nur eine Spielfigur aus — den Kapitän. Der Rest der Mannschaft muß während zahlreicher Reisen durchs All angeheuert oder aufgelesen werden.

Eines der größten Probleme zu Beginn Eurer Raumschifferkarriere: Ihr seid ein No-name-Kapitän. Eine Eurer Aufgaben ist es, Euren Namen in der *Spelljammer*-Galaxis bekanntzumachen. Ähnlich wie in dem Space-Klassiker *Elite*, gibt's für Euren Helden Einstufungen. Um nun berühmt oder gar berüchtigt zu werden, gibt's mehrere Wege. Weniger empfehlenswert: Ihr betätigt Euch hauptberuflich als Weltallpirat, der harmlose Frachtschiffe oder Kreuzfahrer überfällt und der Ladung beraubt. Weniger empfehlenswert deshalb, da ein Bildschirmleben als Pirat meistens sehr aufregend, aber auch sehr kurz ist. Besser ist da schon der ehrbare Weg: Lokale Gouverneure der insgesamt acht Sternensysteme, die Euch im Laufe des Spiels Aufträge erteilen. Ihr sollt beispielsweise einen Passagier von einem Planeten zum anderen befördern, wichtige Papiere abliefern oder bestimmte Fracht verschiffen.

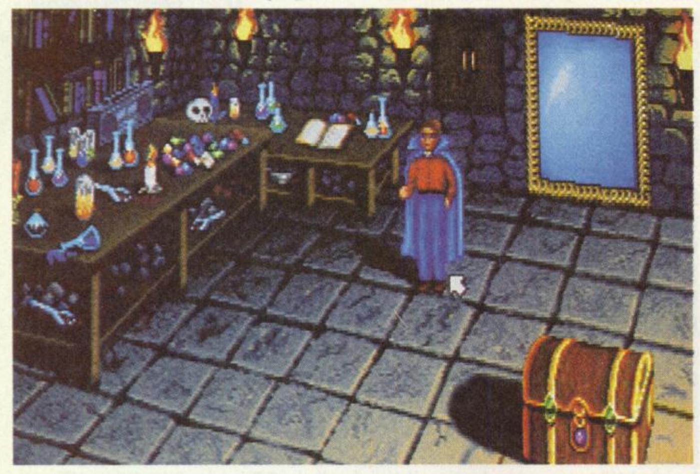
Apropos Fracht: Das Handeltreiben gehört zum täglich Brot des *Spelljammer*-Spielers. Auf einem Planeten billig Ware einkaufen und auf einem weiteren teuer verscherbeln, läßt nicht nur die Geldbörse anschwellen, sondern steigert auch das Prestige. Ein weiterer Vorteil eines dicken Bankkontos: Mit dem erwirtschafteten Geld kann der simple Segler, den Ihr zum Spielstart erhaltet, ordentlich aufgemotzt oder gar gegen ein schnittigeres Schiff eingetauscht werden. Aus zwölf unterschiedlichen Schiffstypen könnt Ihr wählen, das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Die meiste Zeit seid Ihr an Bord des Schiffes im All unterwegs. Am einfachsten setzt Ihr via Maus den neuen Schiffskurs auf einer Sternenkarte. Ein weiterer Klick und Euer Raumer schippert automatisch auf das gewünschte Ziel zu. Mutigere Kapitäne steuern den Segler im Handbetrieb. Das Weltall wird dabei in einem 3-D-Fenster angezeigt. Per Icon und Menü ruft Ihr aktuelle Statistiken über Eure Besatzung, den Schiffszustand, die Ladung sowie die Waffensysteme ab. Natürlich läuft eine solche Weltallreise selten ohne Zwischenfälle ab. Asteroidenfelder sind noch die kleinsten Problemchen eines solchen Abenteuers. Gefährlicher ist die Begegnung mit einem anderen Schiff, das, wie das Weltall, in 3D zu sehen ist. Ist Euch der Kapitän des Kontrahenten freundlich gesinnt, trifft man sich zum Plauderstündchen, tauscht Informationen aus oder treibt Handel. Ist der Opponent eher mies gelaunt, sprechen die Waffen. Auf Befehl teilt Ihr Euren Waffensystemen unterschiedliche Ziele zu, wie Takelage, Rumpf oder die Mannschaft. Wer z.B. sein Feuer auf die gegnerische Mannschaft konzentriert, lichtet deren Reihen und hat's später ein weniger einfacher, das gegnerische Schiff zu entern und zu erobern. Entert Ihr einen Raumer, wird auf Vogelperspektive umgeblendet. Hier sind die Decks der Schiffe in der Vergrößerung zu sehen. Im Stil älterer AD&D-Spiele wie *Pools of Radiance* steuert Ihr hier Eure Kämpen rundenweise in der taktischen Schlacht gegen die feindliche Schiffsbesatzung. Die schlichten Krieger Eurer Crew hauen dann mit Säbeln, Äxten und Picken zu, die Zauberer murmeln einen fetzigen Kampfzauber oder heilen verwundete Kämpfer. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: SSI

MS-DOS 85 %

Grafik: 68 % Sound: 71 %
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —

Der Zauberlehrling


Am heimischen Herd: In der Zauberküche fühlen wir uns besonders wohl.

Spellcraft

Aspects of Valor

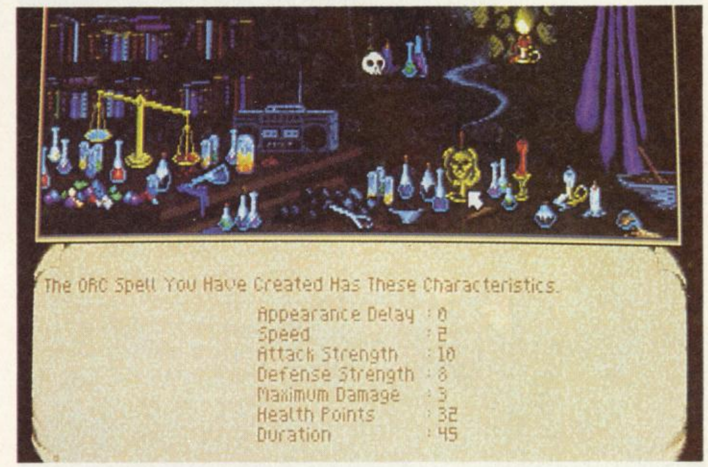
Große Quizfrage: Sagt Euch der Name "Ybarra" etwas? Nein? Vielleicht hilft *The Bard's Tale* dem Gedächtnis etwas auf die Sprünge. Alte Kämpen, die sich ihre ersten Rollenspielsporen mit dem Oldie verdient haben, werden sich voller Wehmut an das berühmte "Ybarra"-Schild erinnern. Den Namen verdankt das Schild drei Brüdern, die an der PC-Fassung des Klassikers mitgearbeitet haben. Nach der *The Bard's Tale*-Saga ist es allerdings ruhiger geworden um Joe, Carl und Robert Ybarra. Jetzt meldet sich einer des dynamischen Trios wieder zurück. Joseph, kurz "Joe" Ybarra, ist der federführende Designer von *Spellcraft: Aspects of Valor*, einem Cocktail aus Adventure, Rollenspiel und Taktikprogramm.

Spellcraft ist zudem für die Firma Asciiware der Computerspieleeinstieg. Asciiware, der amerikanische Ableger des japanischen Mediengiganten Ascii, machte bislang durch Konsolenumsetzungen bekannter Computerspiele (*Spindizzy Worlds* fürs Super NES), eine Reihe von Joypads (*Asciipad*) und eine Fachzeitschrift (*Login Magazine*) von sich reden.

Bei Asciis Computerspieldebüt konnte sich Joe Ybarra nicht von seinen Wurzeln lösen. Wie schon bei *Bard's Tale* dreht sich in *Spellcraft: Aspects of Valor* alles um Fantasy und Magie.

Euer Held in *Spellcraft* ist Robert, eigentlich ein harmloser Tourist, der die Sehenswürdigkeiten Englands unter die Lupe nimmt. Was Robert nicht ahnt — sein nächstes Ausflugsziel, der berühmte Steinkreis von Stonehenge, entpuppt sich als Dimensionstor zwischen Erde und ihrer Parallelwelt Valoria. In Valoria spielt Magie die Rolle, die auf der Erde von Technik und Wissenschaft übernommen wird. Robert wird nun aus dem Steinkreis Stonehenge's per Blitz nach Valoria gebeamt und erfährt dort seine eigentliche Bestimmung.

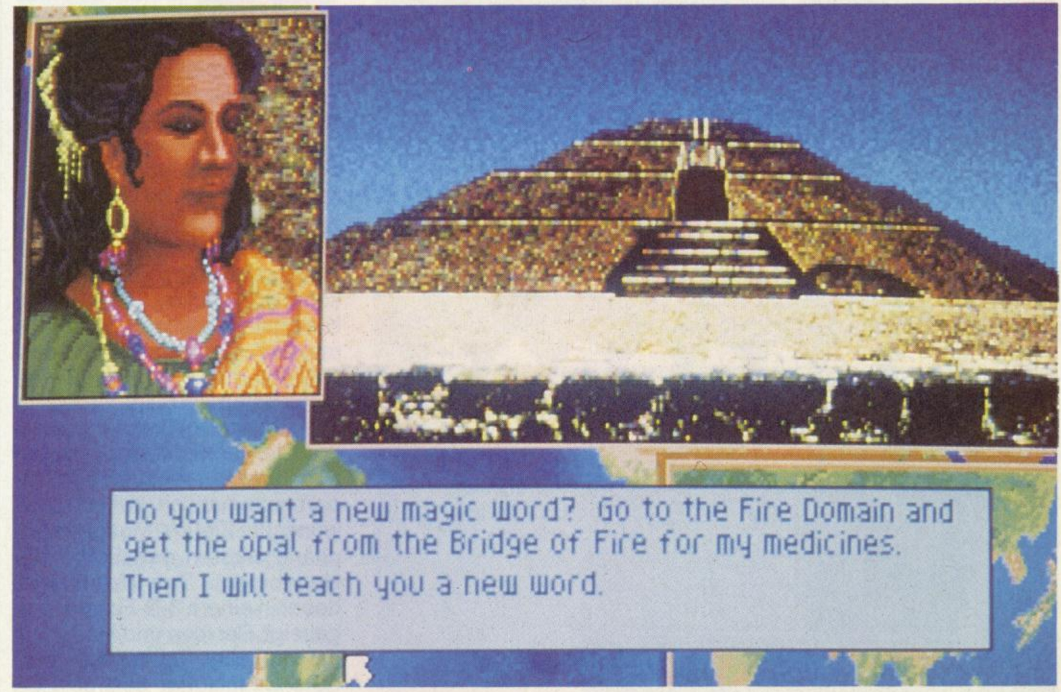
Ein alter Zauberopa hat Robert zu seinem Lehrling erkoren und übernimmt seine Ausbildung zum Supermagier. Vor dem eigentlichen Spielstart könnt Ihr wählen, ob Ihr sofort voll ins Zaubergeschäft einsteigen wollt oder erst einen Lehrgang (sehr empfehlenswert) absolvieren möchtet. In dem Lehrgang erklärt der versierte Magier, Euer Mentor, in kleinen Einzelschritten das Handwerk des Zauberns. Das Finden, Ausprobieren und Mischen neuer Zauberformeln nimmt den größten Teil des Spieles ein.



Nicht alle Zutaten findet Ihr, einige müssen auch gekauft werden


Die Zaubergrundsubstanzen sind normale Gegenstände


Die Erde seht Ihr nur als Landkarte



Verschiedene Kollegen geben Euch Hinweise und verkaufen Zutaten



ATAC

Eine strategische Flugsimulation von MicroProse





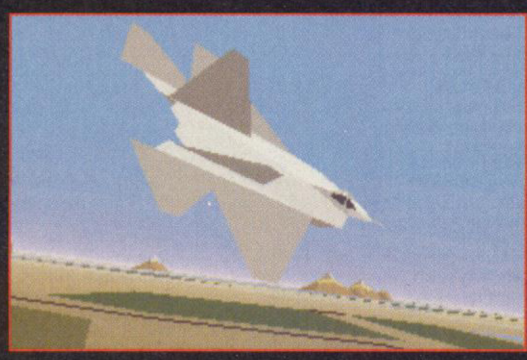
FEIND: GEHEIM

Im tiefsten Dschungel von Kolumbien werden Kokapflanzen angebaut, die den Drogenbaronen das Rohmaterial für die Herstellung von Kokain liefern - der Droge, die verheerende Auswirkungen auf die Gesellschaft in unseren Städten hat.



KRIEG: GEHEIM

Die Drogenbarone haben solche Reichtümer angesammelt, daß sie ihre Plantagen, Kakainlabore und Drogentransporte mit den besten Flugzeugen und Söldnertruppen verteidigen können, die für Drogengeld zu haben sind. Daher muß die Kampagne gegen sie im geheimen geführt werden.



STREITMACHT: GEHEIM

Eine Streitmacht aus Elite-Soldaten wird nun in den Kampf gegen die reichen und einflußreichen Drogenbarone geschickt, um Feuer mit Feuer zu bekämpfen, das Herz ihrer Produktion stillzulegen und dafür zu sorgen, daß ihr gesamter Profit in Flammen aufgeht.



Wir lüften das Geheimnis: ATAC schlägt zurück!

Sie übernehmen in dieser strategischen Flugsimulation von MicroProse das Kommando der ATAC-Sondereinheit !



Die absolute Unterhaltungssoftware

ATAC: Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. +4 (0)666 504 326

Der erste Schritt zur höchsten Magierehre: Ihr müßt Euch eine von vier Zauberschulen aussuchen. Es gibt je eine Schule für die vier Elemente: Erde, Feuer, Wasser und Luft. Jedem Element sind weiterhin vier Wörter der Macht zugeordnet, die den Hauptteil eines Zauberspruches ausmachen. Ihr erfahrt beim Start aber nur ein Wort, natürlich das Schwächste. Alle anderen Machtwörter müssen gefunden oder durch das Erfüllen kleiner Aufträge verdient werden. Neben den Universitäten für die Elemente gibt's zwei zusätzliche Schulen — eine für den Geist, eine für die Sinne. Auch diese beiden Schulen sind durch Magie und die passenden Zauberwörter zu meistern.

Zu einem echten Zauberspruch gehört allerdings mehr als nur ein Wort. 48 Grundsubstanzen werden ebenfalls benötigt. Diese Substanzen sind ganz alltägliche Gegenstände wie z.B. Taschenmesser, Angelhaken oder Zwiebeln, die Ihr beim Erfüllen von Aufträgen findet, die Euch Verbündete schenken oder zum Kauf anbieten. Damit nicht genug. Als letzte Zutat fehlen vier weitere Ingredenzien: Pulver, Kerzen, Juwelen und Steine. Um nun einen funktionstüchtigen Zauberspruch zusammenzubrauen, benötigt Ihr die passende Grundsubstanz, einige oder alle vier Ingredenzien, das richtige Wort der Macht und natürlich das korrekte Mischungsverhältnis. Hört sich alles furchtbar kompliziert an — ist es aber nicht.



Pech gehabt: Eine falsche Zutat, und statt eines Heilzaubers nagen jetzt die Würmer an Euch.

Hier ein Beispiel: Ihr seid in der Schule des Feuers. Eines der ersten Rezepte, das Ihr bekommt, ist für einen Schutzzauber. Ihr mischt ein Taschenmesser (die Grundsubstanz) mit einem Stein, zwei Juwelen, sowie drei Teilen Pulver und murmelt dann das Wort "Lux" — schon ist der erste Zauberspruch fertig. Stimmt die Mischung nicht, erhaltet Ihr entweder nicht den gewünschten Effekt oder einen völlig neuen Spruch. Im schlimmsten Fall befördert das mißglückte Gebräu unsern Helden in die ewigen Pixeljagdgründe.

Habt Ihr ein paar Zauberformeln zusammen, gilt es, in den magischen Gefilden Valorias Aufträge Eures Meisters zu erfüllen. Sieben verschiedene "Länder", die wiederum den Magieschulen entsprechen, gibt's in Valoria. Hier heißt's dann aufpassen, denn nicht jeder Zauberspruch klappt überall gleich gut. Stammen die meisten Eurer Zauberformeln aus der Schule des Feuers, dürftet Ihr spätestens in der Wasserwelt Probleme haben

— denn hier sind die Feuerzauber erheblich schwächer.

Meistens besteht ein Auftrag darin, einen bestimmten Gegenstand zu finden oder mit Zauberspruch und scharfem Säbel ein paar Feinde abzumurksen. Ist der Job zur Zufriedenheit des Lehrers abgeschlossen, gibt's neue Zauberzutaten, ein Machtwort, eine neue Formel oder einen feinen Gegenstand zur Belohnung. Besitzt Ihr einen Gegenstand doppelt oder ergattert einen besseren, könnt Ihr das alte Item verscherbeln.

Als Zauberlehrling dürft Ihr natürlich durch das Dimensionstor zwischen Valoria und der Erde pendeln. Hier ist Geld lebenswichtig, denn Eure Zauberkräfte wirken auf der Erde nicht. Um also von einem Ort zum anderen zu gelangen, müssen teure Flugtickets gekauft werden. Die Erde seht Ihr bei Euren Ausflügen als eine Landkarte, auf der die aktuellen Flugziele besonders markiert sind. Am Wunschort angekommen, trefft Ihr meistens auf einen freundlichen Magierkollegen. *mh*

Genre: Strategie/Rollenspiel	
Hersteller: Asciiware/UBI Soft	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Asciiware	
MS-DOS	**79 %**
Grafik: 59 %	**Sound: 70 %**
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA	
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, mehr Speicher	
Geplant für: —	



Je Element gibt's eine Landschaft: hier zum Beispiel die Feuerwelt

gut

Wie so häufig, trügt auch bei *Spellcraft* der erste Eindruck. Von den grafischen Schwachstellen abgeschreckt (besonders die isometrischen Actionsequenzen in den verschiedenen "Ländern" Valorias sehen streckenweise ziemlich dürftig aus), kostet es am Anfang echte Überwindung, länger als ein paar Minuten bei *Spellcraft* zu verweilen. Wehe aber, man überschreitet die erste Hemmschwelle und braut aus ein paar Knoblauchzehen, einer Handvoll Pretiosen sowie einem mächtigen Wort seine erste Zauberformel zusammen. Kaum steht der angehende Meistermagier in seiner Hexenküche, rührt und mixt er stundenlang und mit wachsender Begeisterung an neuen Rezepten. Mit frischer Freude sammeln wir "super"-neue Zutaten, verprügeln finstere Märchengeschöpfe und rüsten unser Zauberbuch mit kräftigeren Formeln auf. Langfristige Motivation wird durch die Vielzahl der Zaubersprüche garantiert. Ehe unser digitaler Zauberlehrling alle Sprüche beisammen oder gar eigene Variationen entworfen hat, um sich beim Finale mit dem Titel "Lordmagier" zu schmücken, dürften einige Wochen ins Land gehen. Vorbildlich ist der Lernmodus, der dem Magier-Neuling das Spiel häppchenweise erklärt — ohne diese praktische Hilfe wäre *Spellcraft* trotz des ausführlichen Handbuches ein Hauch zu schwer. Mich hat Joseph Ybarras neustes Spiel total in den Bann gezogen — wäre die technische Seite des Spiels besser, gäb's gar mein nettestes Gesicht.

Womens Liberation



Wilhelm Heimlich: Ein kerniger Deutscher darf natürlich nicht fehlen.

gut

Anders als bei Laura Hengst schrammt bei mir *The Dagger of Amon Ra* knapp an einem Durchschnittsgesicht vorbei. Das hat vor allem zwei Gründe: Die von Production-Designer Andy Hoyos entworfene Art-Deco-Grafik entführt uns problemlos in die damalige Zeit und ist ihr Geld anstandslos wert. Das gleiche gilt für die je nach Schauplatz wechselnden Jazz- und Walzerklänge, die allesamt hörenswert sind. Der atmosphärische Unterbau eines Abenteuers ist leider nur eine Seite der Rätselmedaille. Zu einem echten Leckerbissen wird's erst durch die entsprechende Puzzlestruktur, und daran mangelt's etwas in den "Roaring Twentys". Laura Bows kleines Notizbuch steigert sich zu einem Ärgernis: Will man Figuren im Spiel zu bestimmten Themen befragen, entwickelt sich eine wilde Klickorgie der umständlichen Mauswege. Einige Rätsel löst man nur per Zufall oder durch stupides Ausprobieren aller Möglichkeiten. Dank der locker-leichten Story von Roberta Williams kann man *The Dagger of Amon Ra* trotzdem allen Rätselfreunden empfehlen, die an grafisch ansprechenden Abenteuern à la *Heart of China* ihren Spaß haben.

Laura Bow

The Dagger of Amon Ra

Vor gut zwei Jahren wurde in der Sierra-Ideenschmiede eine neue Heldin geboren: Laura Bow, die attraktive College-Studentin. Der jugendliche Vamp machte Urlaub in Louisiana und bald wimmelte es dort von Totschlägern und deren Opfern.

Roberta Williams Gangstermär *The Colonel's Bequest* aus dem schwülstig-schwülen Süden der USA, stellte für Sierra eine kleine Revolution dar: Erstmalig knabberten wir nicht an einer linear verlaufenden Geschichte, sondern konnten durch eigene Entscheidungen den Verlauf der Handlung beeinflussen. Spieler, die es besonders eilig hatten, verpaßten dann eben einen Teil der Handlung — der Fall klärte sich trotzdem problemlos auf.

Inzwischen hat Laura das College erfolgreich abgeschlossen und strebt die dornenreiche Karriere einer Journalistin an. Kaum im quirligen New York der zwanziger Jahre angekommen, wartet der erste Fall auf die Nachwuchs-Pressefrau.

Aus dem Völkerkundemuseum wird termingerecht ein wertvoller ägyptischer Dolch, *The Dagger of Amon Ra,* gestohlen. Die Spekulationen überschlagen sich: War die örtliche Mafia am Werk, sind Kunstdiebe in das Museum eingestiegen oder gar die Priester eines archaischen Kultes in das Rätsel verwickelt? Ein paar genretypische Morde sorgen für weitere Verwirrung.

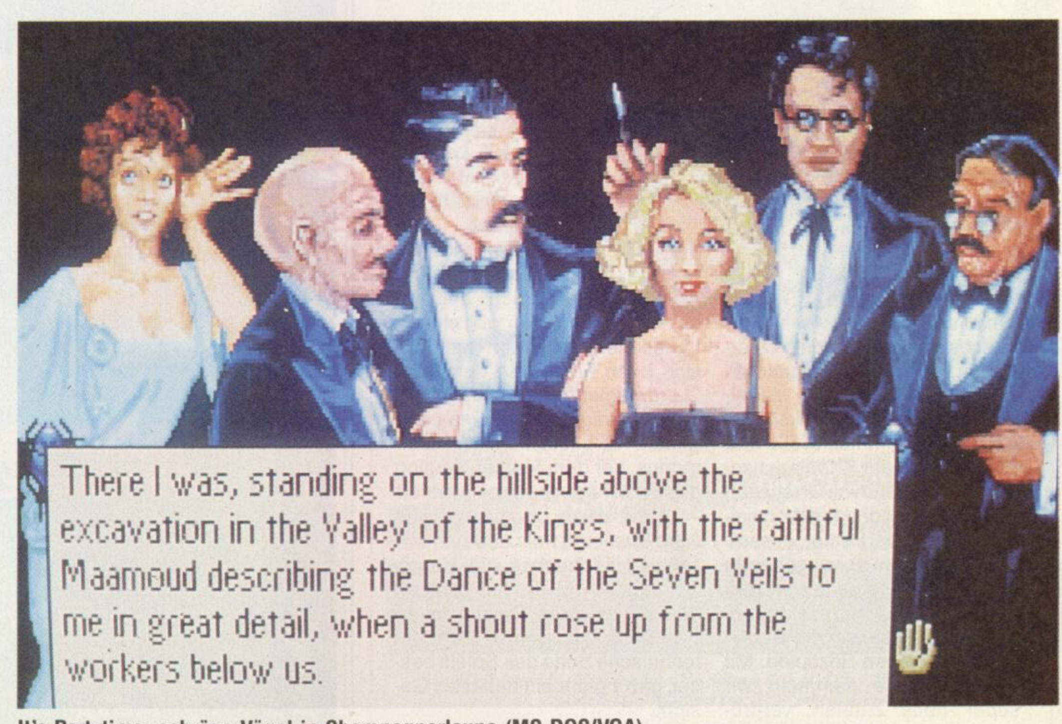
In gewohnter Sierra-Tradition steuert Ihr Laura durch das New York der wilden zwanziger Jahre: Über 60 Schauplätze gilt es dabei zu entdecken. Der New Yorker Hafen, Appartments in der Park Avenue, Jazz-Clubs, Flüsterkneipen, in denen verbotener Alkohol ausgeschenkt wird — zusammen mit Laura lernen wir die Weltstadt von einer ganz neuen Seite kennen.

Wie inzwischen üblich, wird kein einziges Wort von Euch per Hand getippt. Alle Dialoge laufen bei Bedarf automatisch

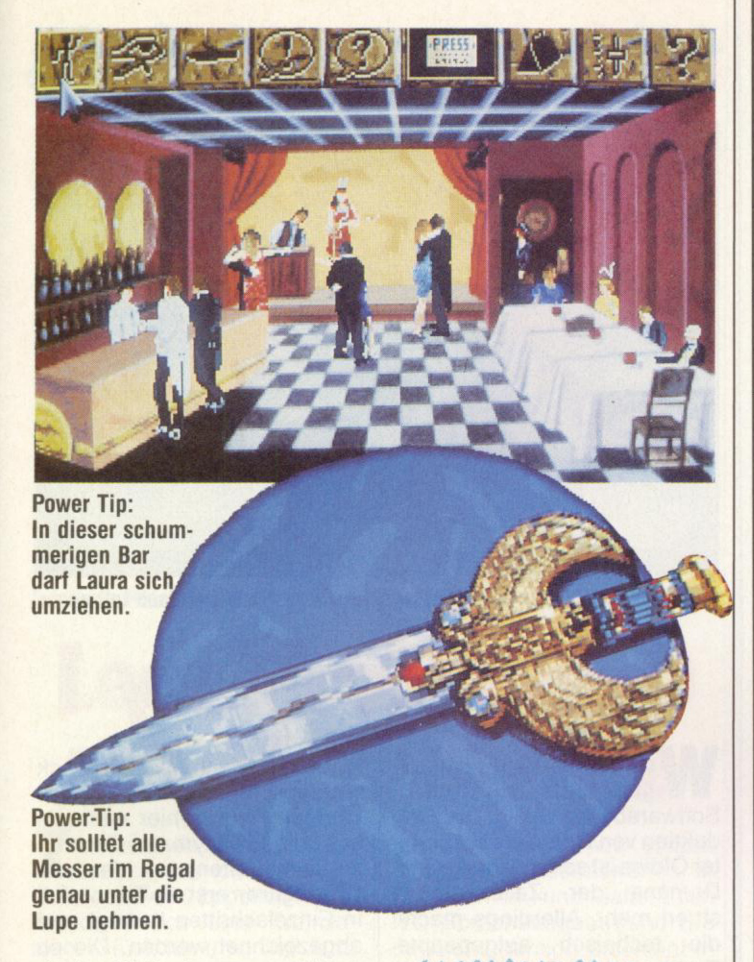


Lauras geheimes Tagebuch als Stichwortgeber

Ist der Dolch hier im Museum?



It's Partytime: schräge Vögel in Champagnerlaune (MS-DOS/VGA)



Power Tip: In dieser schummerigen Bar darf Laura sich umziehen.

Power-Tip: Ihr solltet alle Messer im Regal genau unter die Lupe nehmen.

ab. Im Verlauf unserer Abenteuer in New York begegnen wir nicht weniger als 40 unterschiedlichen Personen, die wichtige Hinweise zur Aufklärung des Falles geben. Hat Laura eine konkrete Frage, dürfen wir in ihrem kleinen Reporternotizbuch ein Wort anklicken und das Gegenüber wird vom Computer ausgehorcht. Die Steuerung unserer Heldin wird von der Maus übernommen, Aktionen über die schon aus alten Spielen bekannte Sierra-Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand aufgerufen oder direkt mittels Maustaste angeregt. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Bomico

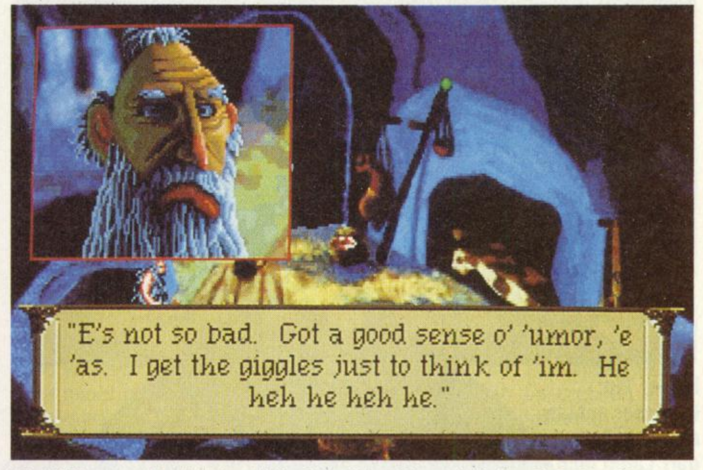
MS-DOS 69 %

Grafik: 72 % **Sound: 59 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adblib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: Amiga

geht so

Mögen abgebrühte Fans der angestaubten Edelkrimis von Agatha Christie mit Lust und Wonne in die digitale Haut der Spürnase *Laura Bow* schlüpfen, dem logikgestählten Detektiv der 90er sind die haarsträubenden Puzzles des jüngsten Sierra-Adventures ein echtes Greuel. Von feinfühliger Überlegung oder Holmschen Sachverstand hat die junge Hobbydetektivin *Laura Bow* wohl noch nie was gehört. Mit der Brachialgewalt eines Schimanskis (sprich: Wilde Klikkerei mit der Maus) und nur mit einer guten Portion Glück sind viele der Krimirätsel zu knacken. Immerhin wiegt die gehaltvolle Historiengeschichte zwischen Charleston und Börsenkrach sowie die bunte Mischung aus Mumien, Mysterien und Mord einiges wieder auf. *Laura Bow* zieht locker am Magerkollegen Sonny Bond, stolpert aber bei mir privat über die Hürde zum "Gut". Mehr Logik statt schicker Grafik wäre besser gewesen.

Neuauflage



Die Mühe macht sich bezahlt: ***Quest for Glory 1*** **sieht einfach toll aus.**

Quest for Glory 1

Was Hollywoods Filmmogul recht ist, ist den Softwarebossen billig. Die Produktion von Remakes berühmter Oldies ist schon lange keine Domäne der Zelluloidindustrien mehr. Allerdings macht die technisch aufgepeppte Fassung eines Softwareklassikers normalerweise mehr Sinn als die Neuauflage eines Filmhits. Schütteln echte Cineasten beim Anblick eines nachträglich kolorierten und mit Gorgio Moroder Kitschsound unterlegten *Metropolis* nur noch müde mit dem Haupt, freuen sich normalerweise Spiele-Freaks in aller Welt über eine Neuversion ihres Softwarelieblings.

Neuster Zugang im Reigen "aus Alt mach Neu", ist das Rollenspiel-Adventure *Quest for Glory 1* von Sierra. Sierras Designer schnappten sich den grafisch betagten Spieleopa und kleideten ihn komplett neu ein: VGA-Grafiken, Benutzerführung via Maus und Icons, sowie ein frischer Soundtrack wurden dem Oldie spendiert. Übrigens wurde hier erstmals auf die "Claymate"-Technik zurückgegriffen, in der die Spielfiguren erst als Tonmodell in Einzelschritten bewegt und abgezeichnet werden. Die so animierten Figuren sehen besonders realistisch aus. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Eigenimport

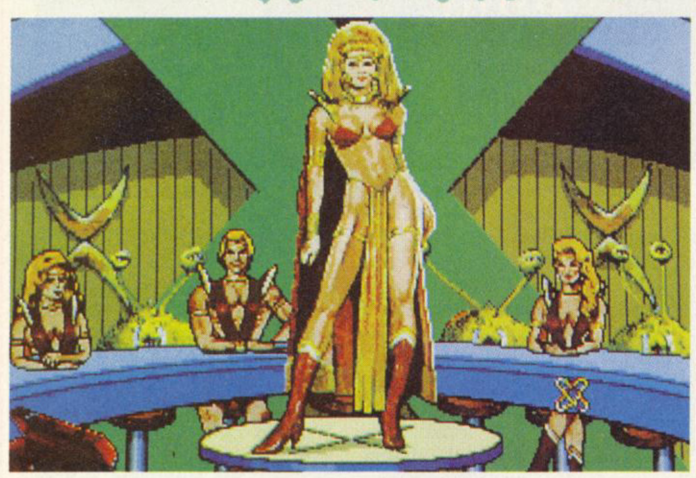
MS-DOS 82 %

Grafik: 88 % **Sound: 62 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —



Da haben Sierras Designer ganze Arbeit geleistet. Sowohl grafisch, als auch spielerisch überrundet der Fantasy-Veteran aus *Quest for Glory* seine blutjunge Adventure-Kollegin *Laura Bow*, die eher hilflos auf der Suche nach dem *Dagger of Amon Ra* ist. Glücklicherweise hat der Puzzlegehalt *Quest for Glorys* unter all den kosmetischen Änderungen nicht gelitten. Apropos Kosmetik: Die ungewöhnliche "Claymate"-Technik für die Animationen zahlt sich aus. Die verschiedenen Spielfiguren sehen einfach gigantisch gut aus. *Quest for Glory 1* lohnt sich auch für alte Kämpen, die schon den Oldie durchspielten. Zwar kennen diese den Lösungsweg, aber die Grafik entschädigt.

Lack und Leder



Infocoms Reinkarnation — hoffentlich keine Totgeburt

Leather Goddesses of Phobos 2

Zum zweiten Mal planen die sexbesessenen Ledergöttinen vom verkrüppelten Marsmond Phobos eine Erdinvasion. Glück für uns, daß kurz vorher ein tentakelbewaffnetes Alien vom Planeten X notlandet und einem Tankstellenbesitzer samt Freundin zwecks einer Rettungsaktion auf seinen Heimatplaneten mitnimmt.

Je nachdem, ob Ihr Euch für Mann, Frau oder Alien entscheidet, ändern sich Eure Aufgaben im Adventure. Ansonsten hat die Fortsetzung nicht mehr viel mit dem alten Infocom-Stil gemeinsam. Statt Text gibt's nun Grafik en masse. Ihr seht alle Abenteuerorte aus 3-D-Sicht des Charakters, könnt Gegenstände durch anklicken nehmen und im Inventory benutzen. Ein spektakuläres Spielelement ist das Palavern. Aus den Icons sucht Ihr Euch das Gesprächsthema aus. Die betreffende Person gibt dann Wissenswertes in Form von Text und, haltet Euch fest, Sprachausgabe kund. Die deutsche Version erscheint in Kürze — sogar mit deutschsprachiger Ausgabe. *ri*

Genre: Adventure
Hersteller: Infocom
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Hamburger Softwareladen

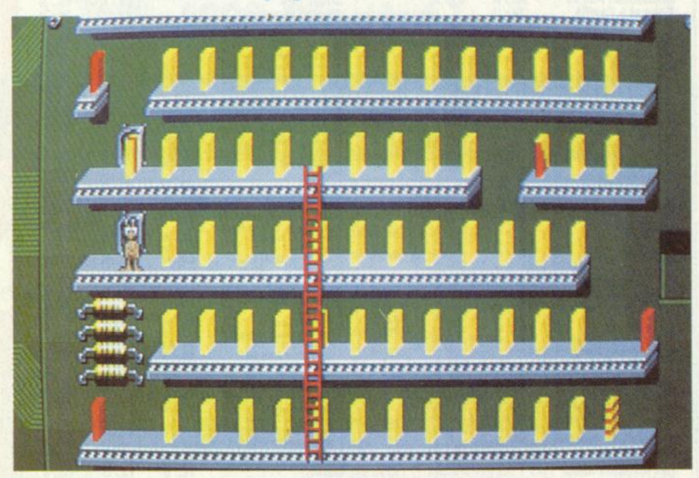
MS-DOS 39 %

Grafik: 71 % **Sound:** 81 %
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —



Keine Angst, auch Soundblaster-lose PC-Fans kommen in den Genuß digitaler Sprachausgabe. Der Packung liegt ein niedlicher Adapter (Parallel-Port) für jeden PC bei. Immerhin 18 Leute wurden für die Dialoge engagiert. Zurecht: Die Typen in der US-Version kommen sprachlich super rüber — soviel zum Lob. Das eigentliche Adventure ist viel zu dünn, um ernstgenommen zu werden. Zwei Stunden Spielzeit und Ihr habt alle Grafiken gesehen. Die Puzzles beschränken sich auf stupides Einsammeln von Gegenständen. So kommen bestenfalls Einsteiger und absolute Abenteuer-Neulinge auf ihre Kosten. Hoffentlich wird die angekündigte Fortsetzung gehaltvoller.

Der Stein der Weisen



Level 37: Den Flieger hinter der Leiter vor das Loch stellen.

Push Over

Tausende nebeneinander gestellte Dominosteine, die auf einen kleinen Schubser die abgedrehtesten Aktionen vollbringen, begeistern so gut wie jeden Menschen unseres Planeten. Große Veranstaltungen, ja ganze Fernsehshows, wurden mit dem Erlebnis der Dominosteinwellen gefüllt. Die kleinen unscheinbaren Klötzchen, die zweckentfremdet für diese Aktionen verwendet werden, üben, sobald sie ins Fallen geraten, eine unbeschreibliche Faszination aus.

Der britische Softwaregigant Ocean machte sich dieses einfache physikalische Phänomen zunutze und verwendete es in dem Denkspiel *Push Over*. Colin Curly, Comicfigur und berüchtigter Vielfresser, sind im Eifer einer seiner Futterorgien die köstlichen Quavers (Kekse) in einen Ameisenhügel gerutscht. Glücklicherweise ist G.I. Ant zur Stelle, alseits bekannt als die härteste Kampf-Ameise jenseits von hier und da. Sie erklärt sich sofort bereit, die Quavers wieder zu beschaffen. So taucht der Held in den Ameisenhaufen, der sich urplötzlich als Eingang zum Dominoreich entpuppt.

Die Amiga-Version bietet identische Grafik

Level 45: Nichts leichter als das. Den überflüssigen Flieger nach ganz unten stellen und anschubsen.

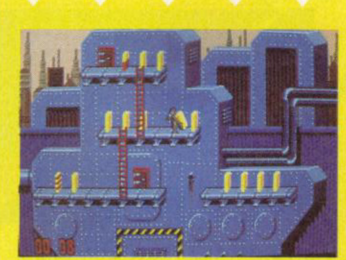
Um nun an alle Kekse zu kommen, muß G.I. Ant durch neun Kontinente mit je zehn Levels krabbeln. Jeder Raum hat zwei Türen: die eine dient als Ein-, die andere als Ausgang. Um durch die Ausgangstür ins nächste Level zu gelangen, muß diese sich natürlich öffnen. Dummerweise geschieht dies nur, wenn G.I. Ant alle Dominosteine umwirft, ohne sie dabei zu zerstören. Außerdem muß der Auslösestein als allerletzter auf den Boden knallen. G.I. Ant ist guter Dinge, denn so schwer dürfte dies für eine ausgewachsene, Ameise nicht sein. Doch entpuppen sich die unscheinbaren Dominosteine als hinterlistige Gesellen: werden sie einmal angestoßen, entfalten sie ihre ganz eigenen Macken. So überschlagen sich einige Steine ständig, fliegen einfach in die Höhe oder explodieren. Andere wiederum bleiben stehen oder teilen sich in zwei Hälften. Das geht leider über den Horizont von G.I. Ant, und so müßt Ihr der Ameise helfen.

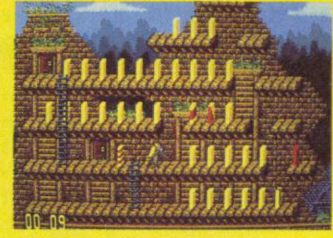
gut

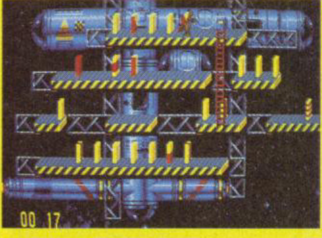
Mit so einem Rezept kann kaum was schiefgehen: wenige, klar definierte Spielelemente, überschaubare und durchdacht konstruierte Level und eine niedliche Spielfigur, die wir, nett animiert, durch die Gegend steuern dürfen. Das Ganze kombiniert mit einer vorbildlichen Steuerung und gefälligem Soundtrack. *Push Over* bietet von diesen Zutaten reichlich. Auch nach dem hundertsten Level, sollte man ihn denn schaffen, ist die Motivation ungebrochen. Man kann sich nur schleunigst eine Datendiskette wünschen. Was mir dagegen ernsthaft abgeht, ist ein Level-Editor, mit dem man seine eigenen Domino-Bahnen ausknobeln kann. Bei diesem Spiel hätte sich so ein nützliches Werkzeug geradezu aufgedrängt. Denn, und hier findet sich der einzige ernsthafte Schwachpunkt, die hundert Etagen sind relativ zügig durchgespielt, ist der Spielmechanismus erst einmal in Fleisch und Blut übergegangen. Ein wenig mehr Abwechslung in höheren Levels durch neue Spielelemente hätte nicht geschadet. Dem nächsten G.I.Ant Abenteuer sollte man deshalb einen Zwei-Spieler-Modus gönnen.

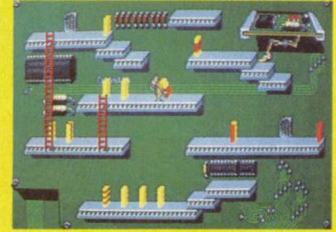
super

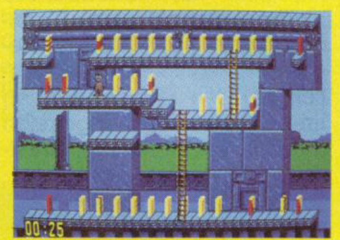
So unscheinbar die Spielidee erscheinen mag, so viel steckt dahinter. Ansatzweise stellen sich sogar Suchterscheinungen auf *Lemmings*-Niveau ein. Schon die hervorragend ausgetüftelten Levels haben einen Preis verdient. Meist muß der Spieler lediglich einen Stein von Position A nach B bringen und Stein C von der richtigen Seite anschubsen und der Sieg ist sicher. Auf langatmiges und unübersichtliches Herumtragen zu vieler Steine wurde glücklicherweise verzichtet. Je höher das Level, um so mehr Kreativität wird gefordert. So entlockt man der Steinchenhatz einen Trick nach dem anderen. In den letzten drei Welten vermischen sich die Denkaufgaben gar mit Geschwindigkeitseinlagen (Block A schnell dorthin, Block B geschwind hierhin). Die putzige Grafik und die passende Musik punkten ebenfalls: *Push Over* ist bislang das beste Denkspiel dieses Jahres.

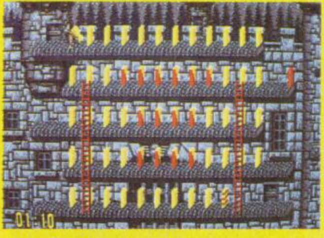

Welt 1: das Technodrom

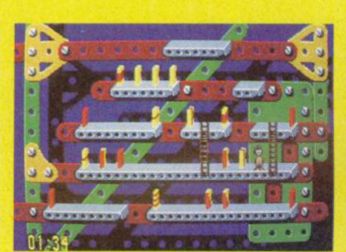

Welt 2: ruiniert

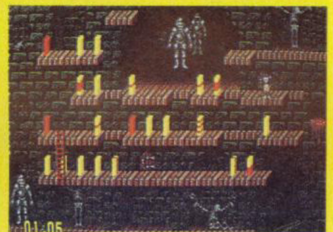

Welt 3: Domino-Galaxis

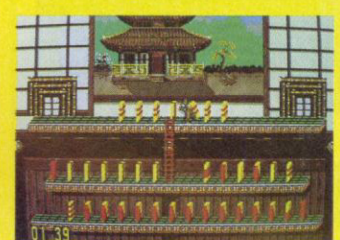

Welt 4: Elektronik pur


Welt 5: Maja-Kult


Welt 6: Burgameise


Welt 7: Spielzeugland


Welt 8: die Folterkammer

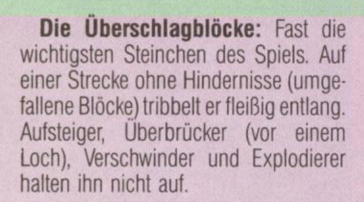

Welt 9: Im fernen Osten

Gesteuert wird das Krabbeltierchen entweder mit dem Joystick oder der Tatstatur. Die von der Seite gezeigten Räume bestehen meist aus mehreren Ebenen, die entweder durch Leitern verbunden sind oder frei schweben. So darf die von Euch gesteuerte Ameise auf den Ebenen herumwandern und kleine Höhenunterschiede mit einem gewagten Sprung nach unten meistern. Fällt sie aus etwas ansehnlicheren Höhen, geht sie in die ewigen Kampfameisengründe ein.

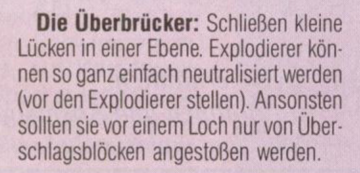
Bei Bedarf hebt das Insekt auf Knopfdruck einen Stein an. Dieser darf dann an eine freie Stelle getragen werden. Außer dem Auslöseblock lassen sich alle Steine umstellen. Auf diese Weise wird eine Dominosteinkette aufgebaut, die, einmal angeschubst, zum Schluß den Auslöserstein erledigen muß. Um dieses Unterfangen noch etwas zu erschweren, nagt ein Zeitlimit. Löst Ihr das Rätsel des Raums innerhalb der vorgegebenen Zeit, gibt's einen Gutschein. Dieser wird entweder dazu benutzt, Räume ohne Zeitlimit zu lösen oder beim erneuten Beginn eines Levels vom Anstoßpunkt zu beginnen. Das heißt, der Bildschirm wird wieder so angeordnet, wie er unmittelbar vor dem Anstoßen des ersten Steines angeordnet war. Glücklicherweise gibt es nach jedem erfolgreich bestandenem Level ein Paßwort. *kn*

Die Steine, die die Welt bedeuten


Der normale Block: Diese Blöcke fallen nur einmal um, es sei denn sie Fallen Stufen oder Abgründe hinunter.

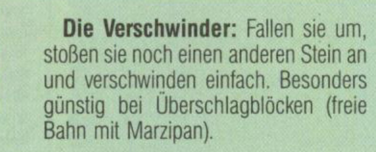

Die Überschlagblöcke: Fast die wichtigsten Steinchen des Spiels. Auf einer Strecke ohne Hindernisse (umgefallene Blöcke) tribbelt er fleißig entlang. Aufsteiger, Überbrücker (vor einem Loch), Verschwinder und Explodierer halten ihn nicht auf.


Die Aufsteiger: Dieser fliegende Block flattert bei Berührung gerade nach oben und läuft an der Decke als normaler Block weiter. Achtung: Er stößt keine nachfolgenden Steine der Abstoßebene an, wenn er höher als ein Stockwerk fliegt. Soll er jedoch anstoßen, stellt ihn eine Stelle vor das Loch, durch das er fliegen soll.


Die Überbrücker: Schließen kleine Lücken in einer Ebene. Explodierer können so ganz einfach neutralisiert werden (vor den Explodierer stellen). Ansonsten sollten sie vor einem Loch nur von Überschlagsblöcken angestoßen werden.

Die Verzögerer: Recht häufig und wichtig. Darf als Pseudo-Stopper behandelt werden, denn er stößt den ankommenden Block wieder zurück, bevor er umfällt. Teils besonders wichtig vor dem Auslöser, wenn noch eine andere Welle im Rollen ist.


Die Teiler: Diese Steine sollten nur von oben eins auf die Rübe kriegen. Von der Seite angestoßen, verursachen sie nur Unfälle. Achtung: Dies sind die einzigen Steine, mit denen die Welle ausgelöst werden kann, *ohne* sie anzustoßen. Laßt Euch einfach mit einem normalen Stein auf die Teiler fallen.


Die Verschwinder: Fallen sie um, stoßen sie noch einen anderen Stein an und verschwinden einfach. Besonders günstig bei Überschlagblöcken (freie Bahn mit Marzipan).

Die Explodierer: Werden diese heißen Gesellen angeschubst, explodieren sie einfach und reißen ein Loch in den Boden. Werden sie von Überbrückern angestoßen, schließen diese das Loch sofort wieder.


Die Stopper: Ganz in Rot, prallen von ihnen alle Blöcke ab. Dies sind auch die einzigen Steine, die nicht umfallen müssen (und nicht können). In höheren Levels werden sie während der Welle des öfteren umhergetragen.


Der Auslöser: Dies ist der heilige Stein. Er läßt sich nicht von der Stelle rücken — muß aber als allerletzter fallen: Dann geht die Ausgangstür auf.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Bomico

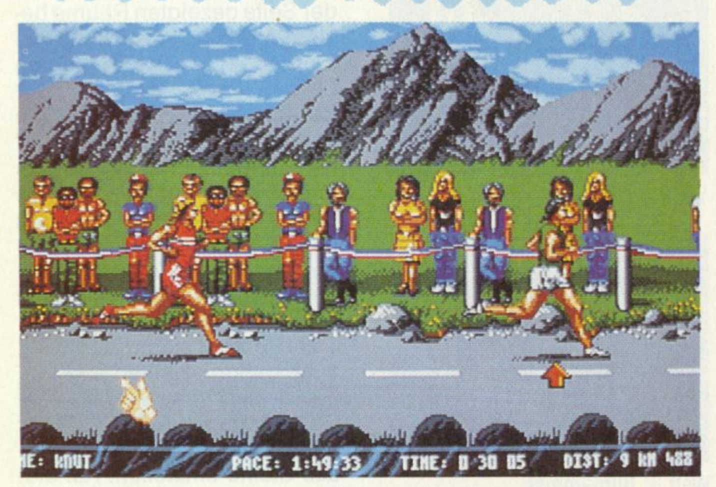
AMIGA 81 %

Grafik: 58 % **Sound: 75 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Zweitlaufwerk

MS-DOS 81 %

Grafik: 58 % **Sound: 75 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: XT mit 8 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Joystick
Geplant für: ST

Sportliches Six-Pack



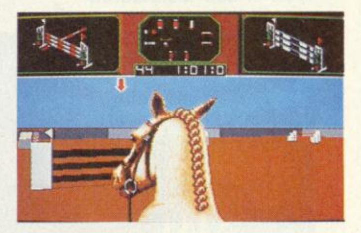
Erschöpfend: Der Marathonlauf wird zum Marathonspiel.

Sports Challenge

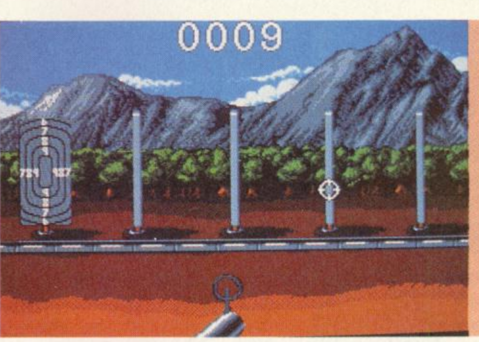
Die Sommerolympiade in Barcelona ist in vollem Gange, und fast jedes Softwarehaus will sich eine Scheibe vom olympischen Softwarekuchen abschneiden. Die obligatorische Sportspielwelle, wie sie alle vier Jahre zur Olympiazeit einsetzt, kommt zaghaft ins Rollen.

Der britische Softwarehersteller Empire beginnt den Reigen kommender Sportspiele im "klassischen" Stil. Wie schon zu guten alten *Summer-Games*-Zeiten, kämpft sich der Spieler durch die olympische Disziplinenvielfalt. *International Sports Challenge* bietet davon sechs. Einige der Wettbewerbe teilen sich jedoch noch einmal in verschiedene Unterdisziplinen auf. So gibt's beim Radrennen Sprints und Verfolgungsfahrten in 3-D-Vektorgrafik, beim Schießwettbewerb hingegen Schnellfeuer-, Skeet- oder Tontaubenschießen. Gegen einen Mitspieler wird lediglich bei den Entscheidungen im Schwimmen angetreten (Freistil, Schmetterling, Bruststschwimmen und Lagen).

Des weiteren sind Wettbewerbe im Springreiten, Turmspringen und ein Marathonlauf



Hübsch: Reiten und Radfahren in schnellem 3D



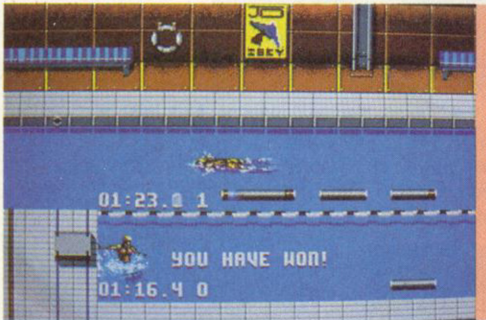
Just for Fun: Wir ballern mit der Schnellfeuerpistole durch die Gegend.



Neue Ideen machen noch kein gutes Spiel. So krankt bei *International Sports Challenge* jede Disziplin an ganz eigenen Mankos. Die brillante Idee des Minimanagers während des Marathonlaufs wird von der Länge der Disziplin (trotz "abschaltbarem" Läufer) gnadenlos erstickt. Das Turmspringen ist, dank unerhört schlechter Steuerung voll in die Hose gegangen. Die anderen Disziplinen bieten einige nette Neuerungen und durchgehend solide Steuerung, sind aber auf die Dauer zu wenig abwechslungsreich. Die schnelle Vektorgrafik beim Radfahren und Reiten kann sich dagegen sehen lassen. Sportspielliebhaber sollten bei Gelegenheit reinschauen, auch wenn die Qualität der Klassiker nicht ganz erreicht wird. Schade, daß zudem Gags fehlen, die bei *Summer Games* erst recht motivierten.



Steuerprobleme: Der Springer kommt nicht recht in Fahrt.



Beim Schwimmen muß geatmet und gleichzeitig gepaddelt werden

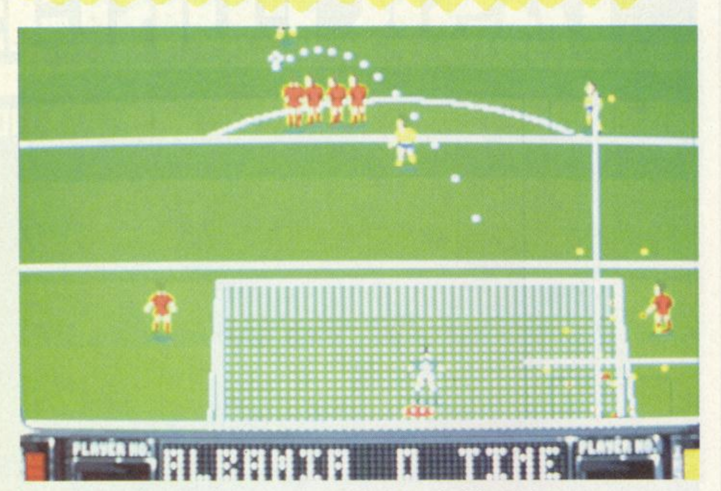
angesagt. Während des Marathons habt Ihr Euren Läufer zu steuern und zu betreuen. Während mit dem Joystick Rhythmus und Geschwindigkeit gerüttelt wird, muß der Läufer je nach Erschöpfung mit verschiedenen Getränken versorgt werden. Ähnlich geht's beim Schwimmen zu. Der Joystick wird im Schwimmrhythmus bewegt, auf Knopfdruck nimmt der Sportler eine Lunge voll Luft oder, im ungünstigsten Fall auch Wasser. Joystickrütteln pur ist beim Rennradeln gefordert, während Ihr als Turmspringer zuerst die gewünschte Figurenfolge aussucht und dann mit dem Joystick ausführt. Gewehr- oder Pistolenschützen steuern lediglich ihr Fadenkreuz in Richtung Ziel; Springreiter lenken ihr Pferd wie ein Rennauto durch den 3-D-Parcours und hüpfen mit ihm auf Knopfdruck über die Hindernisse. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Empire

AMIGA 69 %

Grafik: 68 % **Sound: 53 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: ST, MS-DOS, C64

High-Speed-Soccer



Freistöße bieten dem Spieler verschiedene Ballflugbahnen an

Striker

Im Jahr der Fußball-Europameisterschaft hat das schwarzweiße Leder auf heimischen Computermonitoren mal wieder Hochkonjunktur. Nach dem überragenden *Sensible Soccer* kickt sich jetzt *Striker* vom Computerspielneuling Rage Software in die Fußballfan-Herzen.

Gegenüber *Kick Off* und *Sensible Soccer* fährt *Striker* mit einer 3-D-Perspektive auf. Der dargestellte Ausschnitt des Spielfeldes wird dreidimensional von schräg oben gezeigt. An Spielvarianten stehen Freundschaftsspiele und eine Weltmeisterschaft nach K.O.-System auf dem Spielplan. Die 64 integrierten Nationalmannschaften besitzen unterschiedliche Stärken und Schwächen. Wer keine Lust hat, gegen einen Computerstürmer anzutreten, darf gegen einen Freund kicken.

An einstellbaren Features mangelt es nicht: Platzbeschaffenheit, Windstärke und -richtung, Schwierigkeitsgrad, Taktikformation und Spiellänge sind nur eine kleine Auswahl aus dem Optionswust. Während des Matchs steuert Ihr immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Auf Knopfdruck grätscht Ihr in gegnerische Beine, schießt das Leder nach vorne oder köpft es gar von dannen. Bei Freistößen kann mit dem Joystick Stärke, Richtung und Flugbahn eingestellt werden. Um auf dem Rasen nicht die Übersicht zu verlieren, blendet sich bei Bedarf eine Übersicht im *Kick-Off*-Stil ein. Auch eine praktische Replay-Funktion ist eingebaut, mit der sich jederzeit die letzte Szene in Zeitlupe oder auch rückwärts anschauen läßt. *kn*

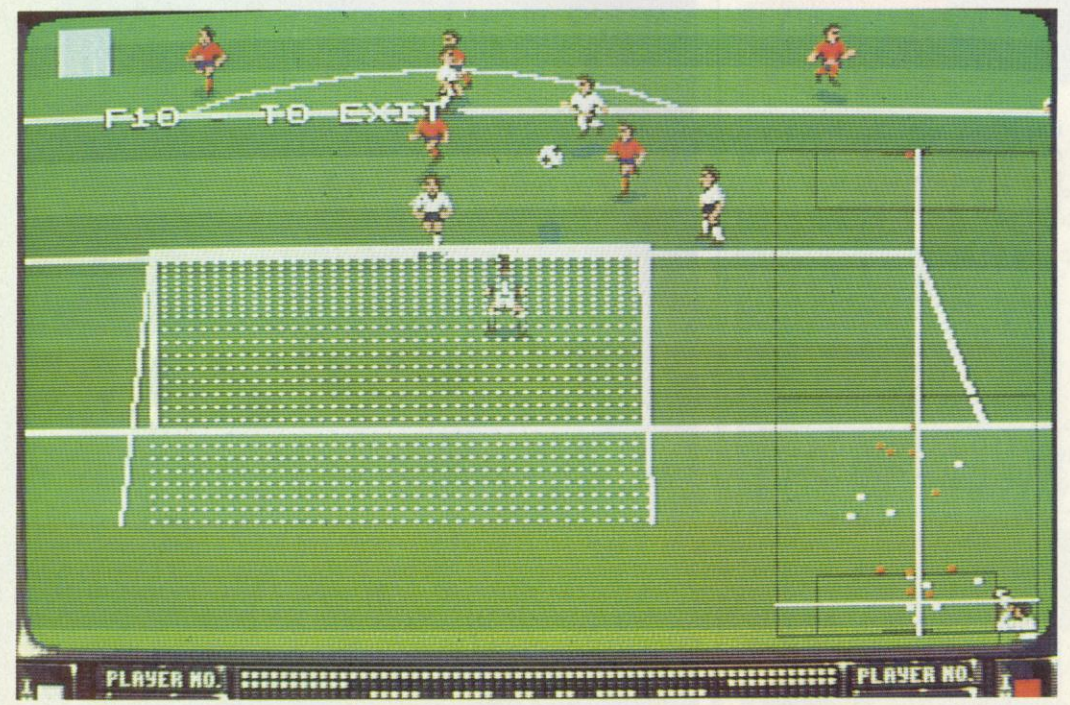
gut

Schau an — Rage-Softwares erstes Produkt macht eine hervorragende Figur. Die unglaublich schnelle und flüssige 3-D-Grafik beeindruckt ungemein, die atemberaubende Geschwindigkeit bietet actionhaltige Sportspielunterhaltung pur. Doch da blinkt uns gleichzeitig die Kehrseite der Medaille an. In einem Fußballspiel muß Raum für geschicktes Taktieren und übersichtliches Paßspiel geboten werden. *Striker* läßt dies selten zu. So schlägt man in der Eile des Gefechts Pässe ins Ungewisse und schießt auf gut Glück das Leder in die gegnerische Hälfte. Ob einer unserer auf dem Rasen herumwetzenden Mitspieler den Ball auch bekommt, steht in den Sternen. Es bleibt ein actionhaltiges Fußballspektakel mit flinker Grafik, solidem Sound und praktischer Steuerung — für anspruchsvolle Kicker jedoch eine Ecke zu schnell. *Kick-Off-Fans* werden *Striker* trotzdem mögen.



Der gerade gesteuerte Spieler ist mit einem weißen Kreis gekennzeichnet

Knapp daneben: Der Torwart hüpft



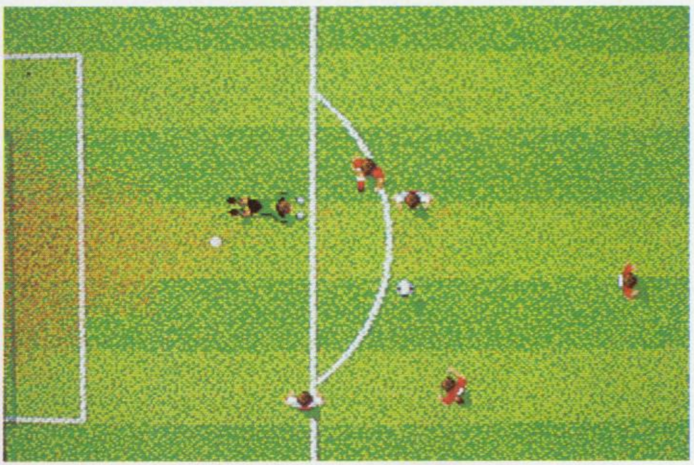
Hektik vor dem gegnerischen Kasten — wohin springt der Ball als nächstes?

Genre: Sport
Hersteller: Rage
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Funny Software

AMIGA 69 %

Grafik: 75 % Sound: 51 %
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MB
Unterstützt: —
Geplant für: —

Grüß Gott, Graham



Diese Szenen dienen lediglich der Unterhaltung des Spielers

Graham Taylors

Soccer Challenge

Graham Taylor, erfolgreichster britischer Fußballtrainer, stand für Krisalis' neuestes Sportspiel Pate. Ihr schlüpft in die Rolle des Managers und Trainers einer Mannschaft der "Third Division" der dritten englischen Liga. Die Steuerung basiert, wie beim *Bundesliga Manager Professional*, auf Maus und Icons. So werden im eigenem Terminkalender zwischen die Ligaspiele Trainingstage gelegt, an denen sich die Mannschaft oder jeder einzelne Spieler individuell trainieren läßt. Steht ein Spiel ins Haus, entscheidet Ihr Euch für die taktische Aufstellung und könnt bei Bedarf das Spiel der eigenen Mannschaft anschauen. Nach jedem Match lassen sich Statistiken und Tabellen aller Ligen abrufen. Ein Transfermarkt ist, genauso wie alle wichtigen britischen Fußballturniere enthalten. Wer mit seiner Mannschaft an die Spitze der britischen Liga gelangt, darf sogar die Nationalmannschaft managen. Der aktuelle Spielstand darf natürlich gespeichert werden. *kn*

Genre: Strategie
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Krisalis

AMIGA 61 %

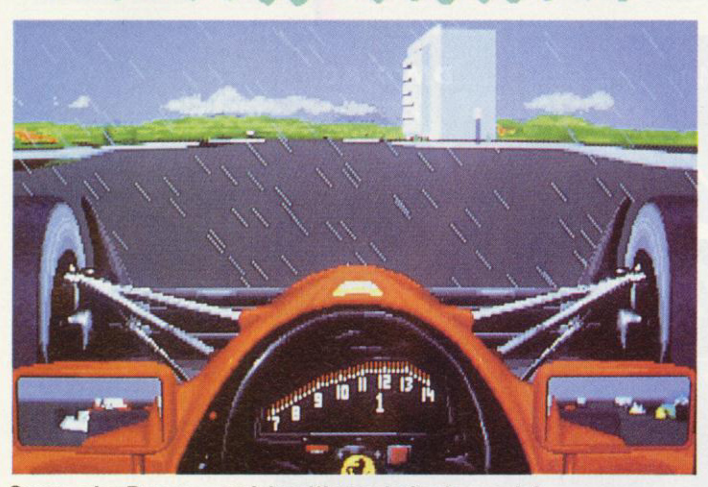
Grafik: 58 % **Sound: 28 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: ST





Graham Taylors Soccer Challenge stellt aus mehreren Gründen keinen Konkurrenten zu *Bundesliga Manager Professional* dar. Erstens beschränkt sich das Spiel auf die englischen Ligen, die hierzulande natürlich weniger Interesse hervorrufen. Zweitens schmerzt die Tatsache, daß vor jedem Spiel die Mannschaftsaufstellung umständlich (später nervtötend) zusammengeklickt wird, sobald man die Taktik ändert. Drittens fehlt's an Übersichtlichkeit in der Menüführung. Wer sich an diesen Mankos nicht stört, bekommt technisch solides Strategiefußball geboten. Kicker-Freaks dürfen zugreifen — Einsteiger halten sich an den *Bundesliga Manager Professional*.

Abgefahren



Sonne oder Regen — welches Wetter darf's denn sein?

Road & Track

Grand Prix Unlimited

Kaum hat sich der Benzindunst um Geoff Crammonds hochgelobtes *Formula One Grand Prix* etwas verzogen, dürfen Pixel-Fahrer schon zu neuen Heldentaten aufbrechen. Damit dabei alles authentisch über die Fahrbahn geht, hat sich Accolade der Hilfe eines der größten Rennsportmagazine versichert. Die Redakteure der "Road & Track"-Zeitschrift sind für die genaue Einhaltung aller Werte und Statistiken verantwortlich.

Wie in Microprose Konkurrenzprodukt, seht Ihr auch in *Grand Prix Unlimited* Strecken und Umgebung in 3-D-Grafik. Gefahren wird mit Tastatur, Maus oder Joystick. Wahlweise darf per Hand geschaltet oder ein Automatikgetriebe eingesetzt werden. Wie es sich für einen Formel-1-Boliden gehört, schrauben wir zwischen den Rennen ordentlich und ändern so zahlreiche Fahrcharakteristiken. Das Bremsverhalten kann ebenso unserem Fahrstil angepaßt werden, wie die Steuerung und die Größe der Spoiler.

Ist der Flitzer entsprechend "aufgebohrt", dürft Ihr auf 16 Formel-1-tauglichen Rennstrekken rund um den Globus um wichtige Meisterschaftspunkte kämpfen. Wer es besonders genau nimmt, donnert gleich in drei authentischen Rennjahren (1990/1991/1992) los und geht gegen Mansell, Schumacher und Co. an den Start. Natürlich dürft Ihr auch jede Strecke einzeln anwählen und zur Probe ein paar Runden drehen. Wer seine Bemühungen für die Nachwelt festhalten möchte, schaltet einen Videorecorder zu und bewundert die schönsten Dreher, Loopings und Frontalzusammenstöße in aller Ruhe. *vw*

geht so

Die Konkurrenz hat's schwer: Nach dem hervorragenden *Formula One Grand Prix* kommt Accolade's Rennprogramm nur langsam auf Touren. Und das im wahrsten Sinn des Wortes. Selbst auf schnellen 386er-Rechnern geht das Renngeschäft nicht ohne leichtes Ruckeln über die Bühne. Auch atmosphärisch kommt *Grand Prix Unlimited* nicht an den Vorgänger heran. Man hat sich zwar redlich Mühe gegeben, den einzelnen Strecken so etwas wie grafische Individualität mitzugeben, trotzdem bleibt die Landschaft seltsam anonym und austauschbar. Richtig gelungen ist nur der eingebaute Strecken-Editor, der auch den genauesten Bahnarchitekten zufriedenstellt. Von diesem Vorteil abgesehen, geht Geoff Crammonds Konkurrenzrenner ganz klar als erster über die Ziellinie.

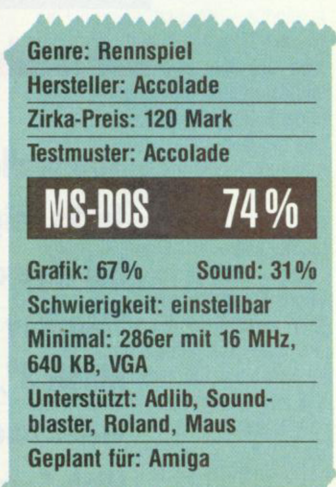


Abgefilmt: Der eingebaute Recorder hält alle wichtigen Szenen fest.

Baukasten

Im Baukasten fummelt Ihr Euch bequem eine eigene Rennpiste zusammen

Ein Streckeneditor, mit dem wir eigene Kurse entwerfen, gehört heute fast schon zum guten Ton. Auch *Grand Prix Unlimited* liefert dem Rennarchitekten ein ausgereiftes Designwerkzeug. Ihr könnt die Selbstbaustrecke in drei Zoomstufen bearbeiten, verändern und eine Unzahl von Objekten auf der Bahn verteilen. Ist alles Nötige von Euch vorbereitet, steigt man in einen imaginären Hubschrauber und bewundert sein Werk von oben.



Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade

MS-DOS 74 %

Grafik: 67 % Sound: 31 %
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: Amiga

Das Heft, das Dich nach oben powert!



Deutschlands kompetenteste Spieleredaktion bringt das Tips & Tricks Sonderheft des Jahres.

100 pralle Seiten voll Tips und Tricks zeigen Euch, wie Ihr z. B. bei "Eye of the Beholder 2", "Monkey Island 2", "Might & Magic 3", "Black-Cript" und vielen anderen mehr in den High-Score kommt.

Extra in diesem Sonderheft: Lösungen für Game Boy, Super Nintendo und Sega Mega Drive Videospiele. Und jede Menge Paßwörter und Level-Codes. Das Heft für Spiele-Cracks.

Ab 3. Juli brandaktuell beim Zeitschriftenhändler!!!

ZDF-KOLUMNE



Hallo liebe Powerplayer! Ihr kennt dieses Gefühl sicher alle. Man sitzt vor seinem Computer und spielt ein Computerspiel, das man aus ethischen Gründen besser nicht spielen sollte. Trotzdem, diese Spiele haben zum Teil eine eigene Faszination, weil man die Schrecken eines Krieges sozusagen am sicheren Computerbildschirm und ohne Blutvergießen erlebt, wenn man sich nicht gerade am Joystick die Fingerkuppen aufscheuert.

Der Pazifist in uns verbietet es, ein solches Spiel weiterzuspielen, doch der ebenfalls in uns wohnende Schweinehund grinst nur gemein und fordert uns auf, endlos mit dem Joystick auf Computermännchen weiterzuballern, bis man die große Luftschlacht entschieden hat.

Ich muß zugeben, daß ich die Gefahr, die von dieser Art von "unterhaltenden" Computerspielen ausgeht, in früheren Jahren nicht so ernstgenommen habe in ihrer negativen Auswirkung, wie das heute der Fall ist.

Eines dürfen wir nämlich nicht vergessen. Wir alle sind auch als Einzelwesen ein Spiegelbild der Lebensumstände und unserer sozialen Stellung in einer Gesellschaft, die sich zur Zeit unglaublich schnell verwandelt: Kaum ist die Mauer zwischen den beiden Deutschlands gefallen, existiert auch schon die Sowjetunion nicht mehr. Im ehemaligen Vielvölkerstaat Jugoslawien herrscht ein nicht nachvollziehbarer böser und blutiger Bürgerkrieg, der hauptsächlich seine Opfer unter der Zivilbevölkerung findet.

Könnt Ihr Euch vorstellen, in Sarajevo zu wohnen und einen Amiga einzuschalten, um ein Kriegsspiel zu spielen? Sicher nicht! Wenn des Tags und des Nachts Granaten einschlagen und Splitterbomben fallen, wird das Computerspiel gleichen Inhalts zu einem verbrecherischen Stück Kriegspropaganda, und man könnte sich wünschen, daß all' denjenigen Zeitgenossen, die als Programmierer und Spieleerfinder heute noch solche menschenverachtende Computerware auf den Markt bringen, beim Programmieren die Hände abfallen, um der achttausend Toten willen, die bereits in Bosnien/Herzegowina ihr Leben gelassen haben.



Klaus Möller schießt scharf

Wir können nicht mehr zu Hause an unseren Computern sitzen und Spiele spielen, die auch für Bundeswehrsoldaten bald bittere Realität werden, wenn sie als offizielle EG-Eingreiftruppen in den nächsten Jahren wieder an die Front in echte kriegerische Auseinandersetzungen geschickt werden. Das Argument vom Spiel als Mittel zum Abreagieren greift mit Sicherheit nicht mehr bei Computerspielen, in denen das Abschlachten von Soldaten und Zivilisten zum Spieleprinzip erhoben wird. Mal unter uns, ich kann es mir auch nur schwer vorstellen, wie man sich in der Schule für Frieden unter den Völkern einsetzen kann und dann zu Hause den Golfkrieg am Rechner simuliert.

Ein Problem haben diese Kriegsspiele allemal: Sie sind in Krisenzeiten eine Art vormilitärische Ausbildung und sie gewöhnen den ambitionierten Computerspieler an die Gewalt in jeder Form. Der pensionierte Excowboy und Expräsident der USA, Ronald Reagan, hat sogar mal die Videospiele als Ausbildungsunterstützung für die späteren Kampfflieger der Nation hochgelobt. Ob es die Ninjas sind, die sich "Jump and Run" mäßig, kehledurchschneidend durch die Pixel-Welt des Computers bewegen und dabei mit Stereocomputersound die Schreie ihrer Opfer ertönen lassen, oder die naturgetreu animierten Soldaten in Ruinenkulisse, die mittels Joystickdauerfeuer zu Hunderten vom Bildschirm weggefetzt werden oder die Luftkämpfe gegen japanische Soldaten — es ist die böse Gewöhnung an die Gewalt als etwas Selbstverständliches, mit der man immer öfter glaubt, nicht nur am Computer zu gewinnen.

Nein, die Computergewalt setzt sich auch nahtlos in der Realität fort, wenn in Hoyerswerda Asylbewerber aus der Stadt geprügelt werden, wenn Ausländer ermordet werden, dann ist das nicht nur die Schuld der bösen Gesellschaft, dann ist das auch die Schuld des einzelnen, der denkt, mit brutaler Gewalt am Nächsten ließen sich irgendwelche sozialen Probleme lösen, dann ist das aber auch die Schuld von Spielentwicklern, die ihrer eigenen Fantasie freien Lauf lassen, damit Tod, Folter, Blut und Mord animiert auf dem Computerbildschirm in unseren Köpfen als etwas Allgegenwärtiges eingebrannt wird.

Traurig genug, daß diese Spiele existieren, noch trauriger ist es aber, daß sie überall gehandelt und auf fast jedem Heimcomputer gespielt werden. Dafür hat Konrad Zuse mit Sicherheit nicht den Computer erfunden.

Die wahren Helden indes sitzen in den Sanitätsfahrzeugen und stehen in den Operationssälen der Krankenhäuser. Ich kann nur hoffen, daß über kurz oder lang die Vernunft über die Geistlosigkeit siegt.

Mehr Einspruch!

Wer Computerspieler in einem Atemzug mit prügelnden Skinheads nennt und Computerspiele als elektronische und an Gewalt gewöhnende Vorbereitung für den Ernstfall bezeichnet, hat scheinbar seine journalistischen Hausaufgaben nicht gemacht.

Die unbestritten vorhandene Gewalt, auf die Sie in Ihrer Kolumne ansprechen, ist sicherlich nicht die Folge oder die "Schuld" der bösen, bösen Spieleentwickler. Vielmehr sind meiner Ansicht nach die Verantwortlichkeiten ganz woanders zu suchen. Dummdreiste Politiker jeder Couleur, die vor sozialen Spannungen die Augen schließen, gehören ins Schußfeld der Kritik. Leute, die mit unverfrorener Dreistigkeit die eigenen Bezüge um den gleichen Prozentsatz erhöhen, um den anderorts die Arbeitslosenquote steigt und die den Blick für die Nöte und Sorgen der Bevölkerung verloren haben, tragen an den geschilderten Auseinandersetzungen die Verantwortung — nicht ein Spieleprogrammierer oder gar ein Computerspieler.

Uns würde zu diesem Thema auch die Meinung unserer Leser, die, nach Ihrer Meinung Herr Möller, allesamt blutrünstige Monster sein müßten, interessieren — schreibt uns einfach.

mh

Einspruch!

Mit Verlaub, Herr Möller, jetzt wird Ihre Argumentation doch arg polemisch. Man darf sich wundern dürfen, wo denn die Menschheit in den letzten 2000 Jahren ihr kriegerisches Potential aufgefrischt hat, da doch Video- und Computerspiele erst seit gut zehn Jahren ihr zerstörerisches Werk an zarten Adoleszenzhirnen vollbringen. Die Pädagogik mag sich drehen und wenden, bisher ist ihr keine signifikante Untersuchung gelungen, mit der sich die fragwürdige These: Computerspieler = Aggressivbolzen = kritikloser Untertan, belegen ließe. Ihre Vorstellung von den intelektuellen Fähigkeiten Ihrer eigenen Zielgruppe — schließlich machen Sie ein Computermagazin — scheint ja nicht die Beste zu sein. Oder wie sonst erklärt sich, daß Sie dem durchschnittlichen Computerspieler jegliche Kritikfähigkeit absprechen. Vielmehr etablieren Sie das hinlänglich bekannte Bild vom sabbernden Baller-Freak, der nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden kann. Alles schon dagewesen, Herr Möller.

Wo sie schon das schiefe Beispiel Sarajevo bemühen: Meines Wissens waren minderjährige Computerspieler bisher nur als Opfer an den Kämpfen beteiligt. Solche Vergleiche sollte man in Zukunft also besser unterlassen.

vw



Man spricht deutsch

Angeregt durch Euren Test in POWER PLAY 6/92 habe ich mir kürzlich das Spiel *Aces of the Pacific* gekauft. Das Spiel an sich ist wie versprochen toll, nur hätte ich durch den Aufkleber "Bezugsmaterial in Deutsch beiliegend" stutzig werden müssen. Meine Befürchtungen haben sich auch hier wieder bestätigt, denn die beiliegende deutsche Kurzanleitung ist wie gewohnt ziemlich unbrauchbar, d.h. kaum mehr als eine Tastaturbelegung.

Diese Tatsache entspricht auch durchaus der üblichen Gepflogenheit der Importeure, eine kurze deutsche Anleitung zusammenzuschustern, einen Aufkleber auf die Verpackung zu kleben und das Programm mit saftigem Aufpreis als "deutsche Version" zu verkaufen. Wie wäre es mit einer Stellungnahme in *POWER PLAY?*

Für mich stellt sich jedoch in diesem speziellen Fall das Problem, daß die englische Originaldokumentation nicht beilag. Da ein Spiel wie "Aces" ohne Information über Hintergründe, Taktiken, Flugzeuge und Schiffe usw. stark an Reiz verliert (nachlesen, wie der richtige Anflug bei Trägerlandungen und Torpedoeinsatz aussieht, macht sicher mehr Spaß als stundenlanges Probieren) und das Original sicher von ähnlicher Qualität ist, wie *Red Baron*, wäre es hilfreich zu erfahren, wie dieses zu erhalten ist. Eventuell könnt Ihr Euren Einfluß beim Distributor Sierra/Dynamix geltend machen oder mir zumindest die deutsche Adresse nennen. Richard Krenzer, Glashütten

Da hast Du scheinbar eine der ersten *Aces*-Versionen ergattert, die nur mit laschem Aufkleber und keinem Originalhandbuch verschifft wurden. Mittlerweile gibt's von den Distributoren und von Sierra die Vollversion (mit deutschem Handbuch). Wende Dich bitte direkt an die Firma Bomico in Frankfurt, besser jedoch an den Händler, bei dem Du das Spiel gekauft hast. *mh*

Bart's Tale (Jan Buchholz, Düren)

ZDF-Kolumne

Herr Möller schreibt einige sehr brauchbare Absätze. Er meint, daß man (ich teile mit ihm die Meinung) — wenn man nicht gerade einen reichen Onkel hat, der einem Geld schenkt — auf Shareware-Spiele zurückgreifen kann. Aber auch die Vollversion dieser Spiele kostet zwischen 15 und immerhin 50 Mark. Wenn man sich ein Spiel für ca. 35 Mark anschafft und dieses nicht das verspricht, was auf der Verpackung bzw. auf dem Prospekt steht (Herr Möller nennt das "Mogelpackung"), ist man doch genauso frustriert, wie beim Kauf eines "richtigen" Spiels. Hier kommt nun meine Bitte: Testet doch auf ein paar Seiten (zwei bis drei dürften wohl genügen) Shareware-Spiele und schreibt da-

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefax 08142/54654

Wial
Versand Service GmbH

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ADDICTION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	39,90
BUCK ROGERS	59,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	39,90
CREATURES 2 DT. ANL.	39,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.	39,90
DYNABLASTERS DT. ANL. *	39,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	39,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
G- LOC DT. ANL.	40,90
GUNSHIP DT.	47,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90
JETSONS	25,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	44,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NEURONICS DT. ANL.	39,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PARASOL STARS DT. ANL.	39,90
PIRATES DT.	39,90
PITFIGHTER	39,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	39,90
POWER UP COMPILATION	49,90
POWERHITS COMPILATION	59,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	39,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUBICON	39,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	49,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	38,90
SPACE GUN	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	38,90
SUPER HEROES	54,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
TURBO CHARGE	38,90
VOLFIELD	40,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL. *	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II-	9,90
AIRBORN RANGER	17,90
ARKANOID 2	9,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN CAPED CRUSADER	9,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BUBBLE BOBBLE	17,90
DARKMAN DT. ANL.	14,90
DENARIS	15,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GHOSTBUSTERS	14,90
HEROES OF THE LANCE	19,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	9,90
IRON LORD	19,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY	19,90
MIDNIGHT RESISTANCE	14,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PANZERSTRIKE -SSI-	17,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RAMBO 3	19,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 2	19,90
SPHERICAL	15,90
STAR CONTROL -ACCOLADE-	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TOTAL RECALL DT. ANL.	14,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.		72,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.		65,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION		
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
AGONY DT. ANL.		59,90
ALCATRAZ DT. ANL.		65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB		109,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
APIDYA ANL. DT.		65,90
ARENA DT. ANL.		59,90
AQUAVENTURA DT. ANL.		59,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB		75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *		79,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BINGO KOMPL. DT.	49,95	49,95
BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.		75,90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION		69,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	59,90	59,90
BOROBODUR DT. ANL.		65,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED- 1MB		75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90	59,90
CASTLES DT. 1MB		65,90
CHAMPIONCHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB		65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
CONFLICT KOREA 1 MB *		75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		69,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB *		85,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.		65,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.		65,90
COVERT ACTION KOMPL. DT. 1 MB		72,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
D- GENERATION DT. ANL.		54,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKLINGE		79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DELIVERANCE DT. ANL.		65,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.		39,95
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.		59,90
DINGS DA KOMPL. DT.		49,95
DISCOVERY DT. ANL.		65,90
DREADNOUGHTS -SEEKRIEGSIMULATION 1 MB		85,90
DREADNOUGHTS DATA DISKS JE		42,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EXODUS 3010 DT. ANL. *		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB		69,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
FACE OFF -ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
G- LOC DT. ANL.		65,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	39,95	39,95
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER		65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.		79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.		45,90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HERO QUEST TWIN PACK KOMPL. DT.		59,90
HOOK DT. ANL.		65,90
HOPP ODER TOP KOMPL. DT.		49,95
HUMANS DT. ANL. *		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
ISHAR DT. ANL. 1 MB		75,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.		65,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JIM POWER		59,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		65,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB		75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90	69,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LINKS GOLF -NUR MIT FESTPLATTE		79,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MADDOG WILLIAMS DT. ANL.		59,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.		75,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
NINJA COLLECTION DT. ANL.		54,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PARASOL STARS DT. ANL.		65,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.		79,90
PERFECT GENERAL 1 MB *		79,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. 1 MB		79,90

Atari/Amiga

POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL. *		39,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	39,90
PROFLIGHT -TORNADO FLIGHT SIMUL. 1 MB		85,90
PROJECT * X * DT. ANL.		59,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RACE DRIVIN DT. ANL.	69,90	69,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB		79,90
REVOLUTION:		
SKAT/SCHAFKOPF/DOPPELKOPF/RAMSCH		65,90
RISKY WOODS DT. ANL.		59,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB		85,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR		69,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.		65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT. ANL.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.		59,90
SPACE M*A*X DT. ANL.		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.		85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT.	69,90	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STONE AGE DT. ANL.		65,90
STORM MASTER		65,90
STRIKER DT. ANL.		59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. 1 MB		69,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.		59,90
UTOPIA DT.		69,90
UTOPIA - NEW WORLDS		39,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VROOM DT.	65,90	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.		42,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.		59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WIZKID DT. ANL. *		59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90

Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	19,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BRIGADE COMMANDER	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CELICA GT 4 RALLY	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAOS STRIKES BACK DT. ANL.	34,90
CHASE H.Q.	29,90
CHIPS CHALLENGE	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DYNASTY WARS	15,90
E-MOTION	24,90
ENCHANTER -INFOCOM -	29,90
EPYX SPORTING GOLD COMPIL.	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F18 INTERCEPTOR	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FINAL FIGHT	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. 1 MB	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
GAUNTLET 3	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
GUNBOAT 1 MB	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HONDA RVF	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
JET - SUBLOGIC -	15,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KINGS QUEST 4 -SIERRA- 1 MB	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS DATA DISK	35,90
LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS	35,90

Preishits Amiga

LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO -SIERRA- 1 MB	29,90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NAM -VIETNAM- 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PARADROID 90	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKER STAR/ 17:4 / KARTENSPIELE	29,90
POOL OF RADIANCE DT. ANL.	34,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS 1 MB)	29,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHANGHAI	24,90
SHERMAN M4	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT	29,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPAPLEX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2 -THE DUELL-	29,90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
ULTIMA 6 1 MB	49,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1 MB	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
X-OUT	24,90
Z-OUT	24,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SCANNER MUSTEK 105, TEXT & GRAFIK	
105 MM SCANBREITE, 400 DPI, DATASCANSOFTW.	299,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Sega Mega Drive

MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ALISIA DRAGOON	99,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
D. ROBINSON BASKETBALL	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	89,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JAMES POND 2	95,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
KID CHAMELEON	99,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
OLYMPIC GOLD	99,90
PAPERBOY	89,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
ZERO WINGS	89,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰, Freitag 9.⁰⁰ -17.⁰⁰



zu, wo man sie kaufen kann (Kurztests dürften reichen, so daß Ihr zirka acht Tests auf eine Seite bringt).

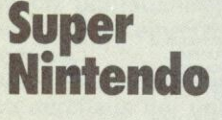
Thomas Eberl, Bad Tölz



Ich will mal etwas über die ZDF-Kolumne meckern. Der Redakteur scheint mir keineswegs kompetent, wenn er nicht einmal fähig ist, ein Spiel umzutauschen, das keine lauffähige Diskette enthält. Trotz Siegel muß der Händler defekte Disketten ersetzen. Wo kommen wir denn da hin, wenn uns die Händler ihre kaputten Spiele versiegelt verkaufen und dann nicht mehr umzutauschen bräuchten?

Mit seinem geplanten Beitrag über "Pick'n Pile" lockt der Verfasser sicher keinen alten Hund mehr hinter dem Ofen hervor. Also warum gebt Ihr ihm die Chance, die Leser auf zwei Seiten zu langweilen?

Ulrich Hochstetter, München



Was meint der Rest der Leserschaft zu unserer ZDF-Kolumne? Wir sind gespannt auf Eure Meinungen.

Weibchen

Schade, daß so viele Redakteure die Redaktion verlassen. An die neuen Gesichter muß man sich erst gewöhnen. Ich fände es gut, wenn auch weibliche Tester Computerspiele testen würden. Aber nur, wenn es nicht darauf hinausläuft, daß in Programm XYZ feministische Gruppen und Frauen unterdrückt werden.

Axel Reintjes, Langenfeld

Fühlen sich durch diesen Brief von Axel nicht einige potentielle weibliche Tester herausgefordert? Niemand in der Redaktion hätte etwas gegen eine Kollegin. *ri*

Bombensuche

In Eurem Test zum Spiel "Dynablasters" habt Ihr geschrieben, selbiges Spiel käme auch für MS-DOS-Rechner heraus. Ich meine PPs nach einem Test zur IBM-kompatiblen Version abgesucht, bin aber nicht fündig geworden. Ist das Spiel noch nicht erschienen oder habe ich den Test übersehen?

Timo Hofmann, Kehrsatz (Schweiz)

Leider ist die MS-DOS-Version von Dynablaster immer noch nicht fertig. Kleinere technische Schwierigkeiten und Unstimmigkeiten zwischen Hudson und den Programmierern verzögern leider die PC-Fassung. *mh*

Japan-PC

Ihr erwähnt in einem Preview von *A-Train* den japanischen Computer FM-Towns. Dazu habe ich einige Fragen:

1. Ist er zu deutschen Computern kompatibel (Amiga, PC, Atari, Mega Drive)?

2. Was kostet er ungefähr?

3. Kann man ihn bei uns kaufen oder importieren?

4. Kann man auf ihm Spiele, die es bei uns gibt, spielen?

Robert Wurm

Unser aller Traumcomputer, der FM-Towns, von der Natur bereits in der simpelsten Ausführung mit einem CD-ROM-Laufwerk beschenkt, ist schon seit einigen Jahren nur in Japan erhältlich. Und dies wird wohl auch so bleiben. In Deutschland ist der FM-Towns selbst bei findigen Importeuren kein Thema. Dies hat verschiedene Gründe:

1. ist der FM-Towns weder mit Amiga-, Atari-ST- noch MS-DOS-Computern kompatibel.

2. gibt's in Japan jede Menge qualitativ hochwertiger Software mit einem für uns verhängnisvollen Manko: japanische Texte. Ob riesige Rollenspiele oder Adventures — dank japanischen Texten für den Europäer unspielbar.

Zur Preisfrage können wir lediglich sagen, daß der FM-Towns 2 im Land der aufgehenden Sonne etwa 4000 Mark kostet und hoffen zudem, ihn innerhalb der nächsten zehn Jahre im heimischen Computerfachhandel zu sehen. *kn*

Wozu Videospiele?

Am Zeitungsstand fiel *SIE* mir auf. Sie war dicker als die anderen. Das knallige Logo im Metallic-Look, der vielversprechende Satz "Das meistgekaufte Computer- und Videospiele-Magazin" und, nicht zuletzt der grellgelbe Stern mit dem allessagendem Aufdruck "Die Nr. 1", veranlaßten mich, mit zittrigen Händen den erforderlichen Geldbetrag aus meinem Portemonnaie zu fingern, um ihn dann in die feuchten Hände der übergewichtigen Verkäuferin zu drücken. Zu Hause angelangt, machte ich mir erstmal eine Riesenschüssel Popcorn, setzte mich auf meinen hyperbequemen Sessel und schlug das Heft auf.

Zuerst blätterte ich das Heft einmal durch, um mir einen Gesamteindruck von meinem Neuerwerb zu verschaffen: Viele bunte Bilder und Grafiken (toll), viele

Super Nintendo

1. Wie wird das europäische Super Famicom heißen, Super Famicom oder Super NES?

2. Werden die Module auch in die Japan/U.S.A.-Version passen? Wenn nicht, gibt es einen Adapter?

3. Kann man ein Amiga-Laufwerk an die Kopierstation (Super Magicom) anschließen oder braucht man ein spezielles Laufwerk?

David Romeo, Trimmis (Schweiz)

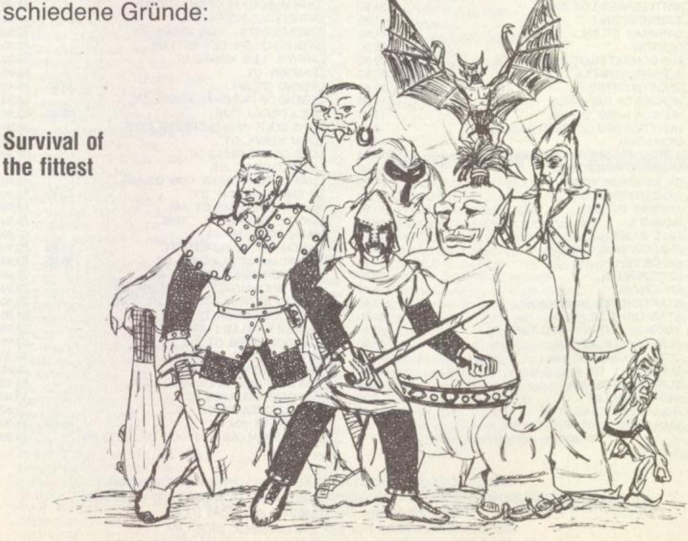
1. Es wird den Namen Super NES oder Super Nintendo tragen.

2. Angeblich sollen deutsche Module ein eigenes Format verpaßt kriegen. Leider haben wir selber auch noch keines gesehen und können zu diesem Zeitpunkt noch nichts in Sachen Kompatibilität sagen.

3. Nein, du brauchst ein spezielles Laufwerk. *ri*

Endlich ist es da, das Super-NES; mit tollen Programmen, sogar mit deutschsprachigen Texten auf dem Bildschirm — und dazu mit einem Super-Preis. Doch die bittere Pille wird gleich dazugeliefert, die Kompatibilität. Nintendo zaubert wieder sein altes Schreckgespenst aus dem Hut und will uns Deutsche wieder von der übrigen Softwarewelt abkapseln. Gibt es denn keine Möglichkeit, dagegen zu protestieren (wie wäre es mit einer Briefaktion, nach Michael hilft so etwas ähnliches bei den Thunfischen ja auch). Ihr solltet das zum Anlaß nehmen, um aus dem Thema einen Artikel aus mehreren Seiten zu machen ("Unter der Lupe"). Was ist z.B., wenn ich ein NES oder ein Super-NES im europäischen Ausland kaufe? Ich will nicht aus dem Urlaub zurückkehren und merken, daß ich eine Menge Geld "zum Fenster 'rausgeworfen habe. Da lobe ich mir meinen Gameboy, der ist zum Glück überall kompatibel.

Roberto Fernandez, Hanau



Survival of the fittest

Tests (Wahnsinn!) und sogar Kleinanzeigen (wie originell). Meine Begeisterung erfuhr ihren ersten Dämpfer als ich feststellte, daß ungewöhnlich zahlreiche Werbeanzeigen die Seiten zierten. Ich rechnete kurz nach und mußte feststellen, daß über 25 Prozent der Zeitung mit Werbung belegt war! "Kein Wunder, daß das Heft so dick ist!", dachte ich niedergeschlagen.

Da ich solzer Konsolenbesitzer bin, wollte ich mir nun die Tests für die Videospiele ansehen. Auf den letzten paar Seiten fand ich diese dann auch. Es waren 19 Tests auf sieben Seiten. Davon waren zwei einigermaßen ausführlich, die anderen 17 "Tests" präsentierten sich auf vier Seiten in stark komprimierter Form. Konsolen wie "Master System" oder "NES" fehlten völlig. Die Botschaft war nicht mißzuverstehen: Videospiele sind minderwertiger als Computerspiele.



Warum die Zeitschrift "Computer- und Vieospiele-Magazin" heißt, ist mir unbegreiflich. Eine Tageszeitung, die ein paar Börsenberichte bringt, nennt sich deshalb auch nicht "Der Börsianer"!

Zerrüttet von all diesen niederschmetterndern Erkenntnissen warf ich das Heft in den Kamin.

Alexander Kurth, Madgeburg

POWER PLAY hat nach wie vor den Anspruch, über alle interessanten Videospiele zu berichten — mit Ausnahme von NES und Master System. In unserer Handheld-Corner testen wir jedes neue Game-Boy-, Game-Gear- und Lynx-Spiel. Je besser die Module sind, desto ausführlicher. Noch mehr Platz erobern sich exzellente 16-Bit-Spiele. So spendieren wir Titeln wie *Super Aleste* durchaus mal zwei Seiten. Und das wird auch in Zukunft so sein. Wie umfangreich der Konsolenteil in der *POWER PLAY* ist, hängt nur von Quantität und Qualität der Neuerscheinungen ab.

Wer sich besonders ausführlich über Videospiele informieren will, der sollte zusätzlich unsere Schwesterzeitschrift *VIDEO GAMES* lesen. Dort gibt's monatlich auf 130 Seiten Videospiele pur — inklusive NES und Master System. *mg*

...und bist du nicht willig... (David Krippler, Petingen)

Konsolenchaos

Ich habe nur zwei kleine Fragen bezüglich neuer Konsolen:

1. Ihr hattet vor längerer Zeit berichtet, daß die Firma Atari eine neue 32-Bit-Konsole, namens "Panther" plant. Etwas später schreibt Ihr, daß Atari die Aussage widerrufen hat und statt dessen die 64-Bit-Konsole "Jaguar" auf den Markt bringen will. Sind schon irgendwelche Informationen über dieses Gerät bekannt?

2. Ist an dem Gerücht, daß NEC 1993 einen Nachfolger der PC-Engine (CD Konsole) herausbringt, etwas wahr?

Kay Dausendschön, Hamburg

1. Leider hält sich Atari mit Informationen über die Konsole stark bedeckt. Bis heute sind keine neuen Infos bekannt.

2. Ja, an dem Gerücht ist was dran. Hudson und NEC arbeiten an einer neuen Konsole auf CD-Basis. Sie wird allerdings nicht vor dem Frühjahr '93 in Japan erscheinen. Ein deutscher Veröffentlichungstermin ist schon gar nicht in Sicht. *mg*

Mißwirtschaft

Ich beobachte seit einem gewissen Zeitraum eine erschreckende Entwicklung in der Amiga-Szene. Viele der ehemals begeisterten User steigen um auf PCs. (Wer noch immer etwas anderes behauptet, sollte mal die rosarote Brille abnehmen!) Auch ich muß zugeben, daß ich mittlerweile mit dem Gedanken spiele, mit dieser Entwicklung mitzuziehen. Aber Commodore entwickelt den Amiga derzeit zugrunde, und auch ich werde von diesem Zug abspringen, falls sich die Entwicklung nicht ändert.

Commodore versucht, die neuen Amiga-Entwicklungen, egal ob sinnig oder unsinnig, mit Gewalt auf den Markt zu drängen. Jedoch wird dabei übersehen, daß die Zielgruppen mit den neuen Amigas noch viel zu klein sind, als daß es sich für unabhängige Hard- und Softwareentwickler lohnen würde, für diese "Extra"-Versionen zu entwickeln. Und für die alten Amigas bekommen diese Entwickler nicht mehr die benötigte Unterstützung von Commodore. Zudem sind die Hard- und Softwareweiterentwicklungen am neuen System inkompatibel zu älteren Modellen und unter dem Stand des Erwünschten (Pseudo-VGA-Modus mit 16 Farben, 68000 mit 7,14 MHz), so daß kein Anreiz zum Kauf dieser Geräte gegeben ist.

Mit dieser Strategie wird dieser Computer so langsam aber sicher aussterben, da auch die Wünsche in bezug auf das Betriebssystem und Updates (neue Drucker- und Grafikkartentreiber) weiterhin von Commodore mißachtet werden (Service??).

Einerseits möchte Commodore angeblich mit dem Amiga in die professionellen Arbeitsbereiche der Computertechnik vordringen, ignoriert dabei aber schon die Wünsche der "kleinen" Kunden. So daß die "großen" Kunden sich gleich für ein anderes System entscheiden. Die Kleinen werden irgendwann folgen.

Auch die Soft- und Hardwareentwickler werden sich wohl ihren Kunden anschließen, da dieser vom Verkauf ihrer Produkte leben. Somit erklärt sich auch von selbst, weshalb immer weniger Software und anschließend Hardware für den Amiga entwickelt und umgesetzt wird.

Ich hoffe, daß sich diese Entwicklung noch stoppen läßt und sich möglichst viele Betroffene zu diesem Thema melden. In der Hoffnung, daß sich auch mal die Verantwortlichen von Commodore dazu äußern, und sich diese Diskussion zu Herzen nehmen, und sich endlich wieder am Kunden orientieren... bevor es zu spät ist!

Christian Steffen Hauser, Neu-Isenburg

Auf geht's! Schreibt uns, wie Ihr darüber denkt. *ri*

Sensibler Test

Als ich Euren Bericht über "Sensible Soccer" las, konnte ich fast ausflippen. Auf das Spiel habe ich seit Monaten gewartet. Ich mußte es gleich bestellen. Also habe ich in der *POWER PLAY* geblättert, bis ich eine Telefonnummer fand, bei der ich das Spiel bestellen konnte.

Als ich schließlich die Diskette(n) ins Laufwerk einlegte und das Spiel geladen hatte, war ich beim ersten Blick enttäuscht: Es gab keine Karten vom Schiedsrichter, die Spieler verletzten sich nicht, usw. Aber trotzdem macht mir das Spiel Spaß. Meine Frage: Bei diesem Spiel gibt es keinen Fallrückzieher oder medizinische Versorgung. Warum gibt's auch keine Karten vom Schiedsrichter? Über so etwas steht auch nichts in der Anleitung. Hat man mir möglicherweise ein "abgespecktes" Sensible Soccer geschickt oder gibt's wirklich keinen Fallrückzieher, etc.? Falls ja, wie wird's gemacht?

Yalcin Ata, Höchst

Ich kann Dich beruhigen. Deine *Sensible-Soccer*-Version ist weder abgespeckt noch defekt. Nun zu den Fallrückziehern und zum Platzarzt: Als Jon Hare von Sensible Software in unsere Redaktion trudelte, verbarg seine alte, schrumpelige Ledertasche das besagte, goldige und fertige *Sensible Soccer*. Das Spiel enthielt medizinische Versorgung (siehe PP 7/92) und Fallrückzieher. Der gute Jon meinte jedoch: "Mit der programmtechnischen Steuerung der Spieler, besonders bei Fallrückziehern und Kopfbällen, haben wir bis heute mächtige Probleme. Wenn alle Stränge reißen, schmeißen wir's raus." Und wie es aussieht, rissen tatsächlich alle Stränge und Kopfbälle und Fallrückzieher mußten dran glauben. Warum jedoch die wirklich einmalige, wenn auch etwas nutzlose Idee mit der medizinischen Versorgung das Zeitliche segnete, ist uns vollkommen rätselhaft. *kn*

INDIANA MAUS

Ohne Worte
(Thomas Pelik)

Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Starcom, Luzern, bei.

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Susanne Bübl, Cornelia Pflanzer
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: SSI

Anzeigenleitung: Hans W. Cada
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 90 06-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563
Jahresabonnement Inland DM 69,60 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/ 643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,- , in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754



Power Tips

Heft 9/92

Power-Tips

ZUM SAMMELN!

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Uncharted Waters

Christian Ilin aus Dösingen wandelt auf Columbus' Spuren und hat sich dabei eine goldene Nase verdient. Ihr wollt wissen wie das geht? Kein Problem: Ihr müßt so weit befördert worden sein, daß Ihr die Prinzessin besuchen dürft. Man wählt also im Schloß "Secret Call" Wenn man zur Prinzessin kommt, wählt man im folgenden Menü "Court". Meistens (leider nicht immer) sagt die Prinzessin nun: "Please ask my father for support". Dann vergeht ein Tag. Jetzt geht man wieder ins Schloß, wählt "Gold" und bekommt einen Batzen Geld (Menge ist immer unterschiedlich). Danach wählt man wieder "Secret Call" usw. Wenn Ihr 60000 Goldstücke beisammen habt, deponiert Ihr das Vermögen einfach unter "savings" und dann "deposit". Nach kurzer Zeit könnt Ihr an allen Euren Galionen eine schmucke Neptunfigur anbringen.



Leute, wir brauchen mehr Cheats! Wie Ihr wißt wird jeder veröffentlichte Tip prämiert — Wir zahlen nicht nur für die dicksten Komplettlösungen und umfangreichen Hilfen, sondern auch für kurze Cheats und kleine Paßwortsammlungen. Also haltet Euch mal wieder ran und plündert Eure Tipsarchive.

Ein erfreulicher Trend: Immer mehr von Euch schikken Ihre Lösungen nicht nur in Papierform an uns, sondern legen den Text gleich in digitaler Form bei. Wir werden uns bemühen, Eure Disketten so schnell wie möglich an Euch zurückzuschicken. Sollte es dennoch zu Verzögerungen kommen, werdet nicht ungeduldig. Jeder wird bedient.

Für alle, die mit Ihrem Computer verwachsen sind, hier eine verblüffende Nachricht: Die Sonne scheint. Also raus aus dem Haus, in die Sonne legen und die *POWER PLAY* im Freien lesen. Einen prima Monat, ohne Sonnenbrand mit viel Spaß wünscht,

Volker

Push Over

Michael Mayr aus Düsseldorf hat zusammen mit G.I. Ant die ersten 80 Level von Oceans fast genialem Denkspiel *Push Over* geschafft. Die letzten 20 Levels fordern lediglich gute Reflexe und einen flinken Finger

1.01536	21.14854	41.32270	61.16958
2.01024	22.14342	42.31758	62.16446
3.03072	23.10246	43.29726	63.16447
4.03584	24.10758	44.30238	64.16959
5.02560	25.11782	45.29214	65.17983
6.02048	26.11270	46.28702	66.17471
7.06144	27.09222	47.20510	67.19519
8.06656	28.09734	48.21022	68.20031
9.07680	29.08718	49.22046	69.19007
10.07168	30.08206	50.21534	70.18495
11.05112	31.24590	51.23582	71.22591
12.05634	32.25102	52.24094	72.23103
13.04610	33.26126	53.23070	73.24127
14.04098	34.25614	54.22558	74.23615
15.12290	35.27662	55.18494	75.21567
16.12802	36.28174	56.19006	76.22079
17.13826	37.27150	57.20030	77.21183
18.13314	38.26638	58.19518	78.20671
19.15362	39.30734	59.17470	79.28863
20.15878	40.31246	60.17982	80.

Ultima 7

Sun You aus Dinslaken beseitigt endgültig alle Geldprobleme der Avatare mittels Glückspiel.

Als erstes solltet Ihr das Casino in Buccaneers Den aufsuchen. Im Gegensatz zu den beiden anderen Spielen funktioniert das Roulett nach einem bestimmten Prinzip. Die Scheibe dreht sich mit drei unterschiedlichen Geschwindigkeiten; das Klicken dient als Geschwindigkeitsindikator. Wenn man die Scheibe in Bewegung bringt, dreht sie sich schnell, was man an dem schnellen Klicken bemerkt. Danach nimmt die Geschwindigkeit ab und die Scheibe läuft mittelschnell. Bevor die Scheibe die letzte Geschwindigkeitsstufe annimmt, entsteht eine Klickpause. Bei dem ersten Klick nach der Pause muß man auf das Feld achten wohin der Zeiger im Moment deutet. Das Feld, das im 180°-Winkel von diesem Feld liegt, ist das Gewinnerfeld.

Als Beispiel: Wenn der Zeiger (befindet sich rechts von der Drehscheibe) beim ersten Klick nach der Drehpause auf Blau zeigt, wird Orange gewinnen.

Die Trefferquote liegt bei nahezu 100 Prozent. Trotzdem nach jedem Gewinn abspeichern, da man sich mal verschätzen kann. Man sollte erst setzen, wenn man das Gewinnerfeld ermittelt hat und kein Gold im Casino offen liegen lassen, weil es sonst schnell weg ist. Den satten Gewinn am besten im Schiffsladeraum verstauen.

Jim Power (Amiga)

Cheat gefällig? Kein Problem für Dirk Bujna aus Essen. Man geht während des Spiels in den Pausemodus "P" und tippt das Wort VELOU ein. Spielt man jetzt weiter, so hat man unendlich viele Leben, unendlich viele Smartbombs und man kann den Level mit den F-Tasten anwählen. Jim Power darf seine Mission ohne Probleme erfüllen.

Alien Breed (Amiga)

Alien Breed ist eine unerschöpfliche Fundgrube von Cheats. Walter Mayer aus Neukirchen/Enknach hat noch ein paar neue gefunden. Hier seine Auswahliste, die Ihr nur am Terminal im zweiten Level eingeben müßt .

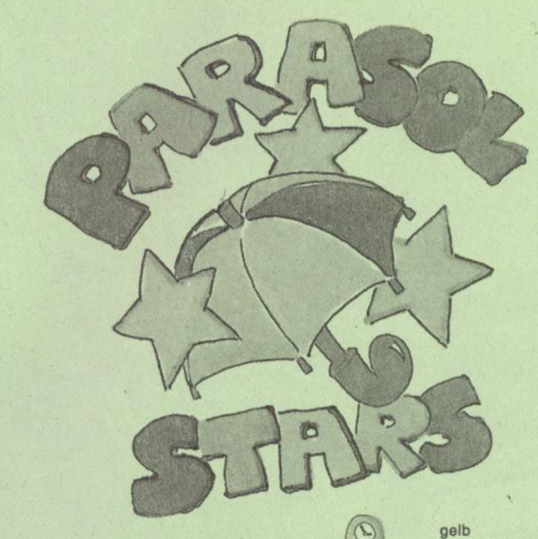
ALIENS ARE FAGGOTS: Unsterblichkeit

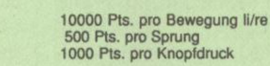
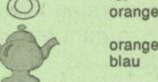
PISSED AS A FART, BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS, PITBULLS ON THE LOOSE, SALAMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED, THE IRAQIS MADE THE WEAPONS: Bei Eingabe dieser Sätze erscheinen hauptsächlich Gags auf dem Bildschirm, laßt Euch überraschen und genießt die witzigen Effekte.

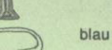
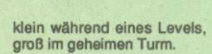
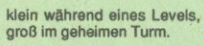
TIP DES MONATS

Parasol Stars

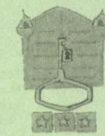
Michael Kaiser und sein guter Kumpel Thomas Wehinger haben nach langem Ringen und diversen Regenschirmunfällen Oceans *Parasol Stars* durchgespielt. Inzwischen kennen sie das Spiel in- und auswendig und träumen nachts von den unterschiedlichen Kunterbunt-Extras.



SYMBOL	FARBE	EFFEKT
	violett	bei "CLEAR" Paprikas à 10 Pts.
	rot	Radieschen à 30 Pts.
	orange	Mais à 60 Pts.
	grün	Schokolade à 3000 Pts.
	blau	Fische od. Keulen à 5000 Pts.
	gelb	Rosen à 7000 Pts.
	rot	Riesenerdbeere à 100000 Pts.
	orange	Riesenkuchen à 100000 Pts.
	gelb	Riesenfrüchtebecher à 100000 Pts.
	grün	Riesentorte à 100000 Pts.
	blau	Rieseneis / Riesenpommes à 100000 Pts
	blau	10000 Pts. pro Bewegung li/re
	rot	500 Pts. pro Sprung
	orange	1000 Pts. pro Knopfdruck
	orange	Geldsäcke à 10000 Pts. statt Früchten
	blau	Kronen à 10000 Pts. statt Früchten
	blau	jeder tote Gegner wird Geldsack à 10000
	gold	jeder tote Gegner wird CREDIT
	rot	jeder tote Gegner wird Krone à 10000
 	grün	alles einsammeln => 100000 Pts.
	gelb	alles einsammeln => 100000 Pts.
	violett	alles einsammeln => 100000 Pts.
	rot	alles einsammeln => 100000 Pts.
	Regenbogen	1 UP
	blau/orange	1 UP
	Regenbogen	Unverwundbarkeit
	gold	Unverwundbarkeit
	rot	schneller laufen

SYMBOL	FARBE	EFFEKT
	gelb	Feinde bewegungslos
	schwarz	BUB & BOB bewgungslos (ANTIEXTRA!)
	blau	alle kleineren Gegner paralysiert
	orange	alle kleineren Gegner paralysiert
	violett	alle kleineren Gegner paralysiert
	weiß	Kugelblitz. Tötet Gegner bei Berührung.
	rot	Blitzschläge. Tötet gezielt alle Gegner.
	blau	alle Gegner werden getötet
	blau	Sternenhagel. Alle Gegner werden getötet
	grau	Explosion. Alle Gegner werden getötet.
	braun	alle Gegner werden getötet.
	blau	alle Gegner werden getötet.
	violett	alle Gegner werden getötet.
	blau/violett	Unverwundbarkeit . Alle Gegner werden bei Brührung vernichtet.
	schwarz	Hintergrundfarben werden dunkler.
	orange	klein während eines Levels, groß im geheimen Turm.
	grün/violett	klein während eines Levels, groß im geheimen Turm.
	orange	klein während eines Levels, groß im geheimen Turm.

GEHEIMER TURM: Sammelt man drei gleiche Elemente (Blitz, Flamme, Tropfen, Sterne), so erscheint zuerst ein MIRACLE Jeder Gegner verwandelt sich in ein Riesenextra à 100000 Pts. Nach dem nächsten Endgegner erscheint eine Tür zum geheimen Turm.



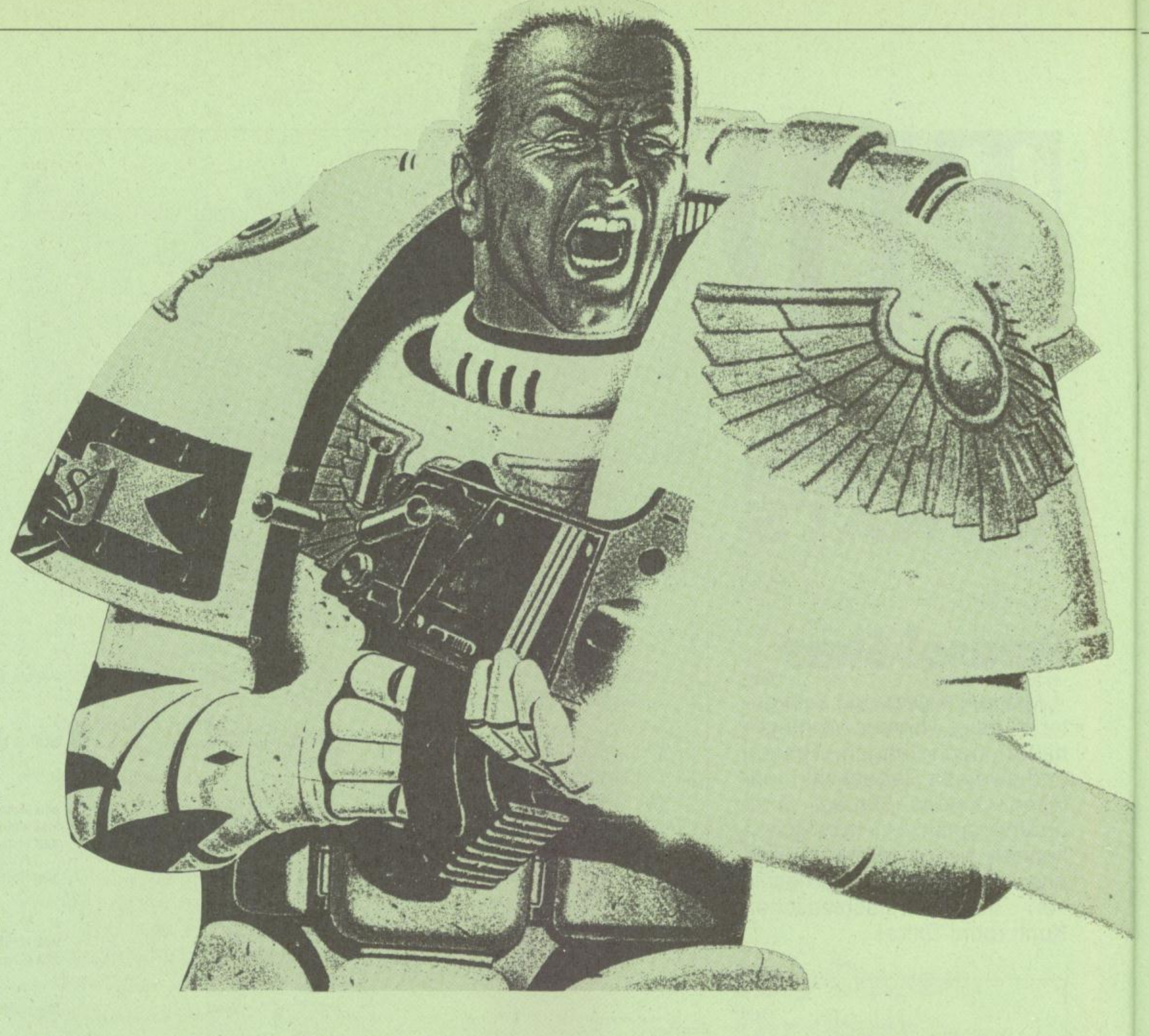
GEHEIME LEVEL: Man MUSS in der letzten offiziellen Welt (die RAINBOW ISLANDS) unbedingt drei STERNE sammeln um die nächsten zwei (!) versteckten Welten erreichen zu können. Ohne die geheimen Welten ist das Spiel nicht zu lösen, da sich der allerletzte Obermotz hier versteckt hält.
Hier erwarten Euch auch einige bekannte Gegner und Levels aus BUBBLE BOBBLE
Also, viel Glück !!!

Amberstar

Frank Jaursch aus Ritterhude ist im Moment am liebsten auf der Suche nach dem Amberstar. Für dieses Spiel ist auch sein kleiner, aber gewinnträchtiger Tip für Neulinge im Rollenspielergeschäft, die unter akuten Geldproblemen leiden.

Nachdem man Silk getroffen hat, verkauft man alle eingesammelten Dietriche bis auf einen. Diesen wendet man bei der zu öffnenden Tür im Erdgeschoß der alten Villa (nordöstlich von Twinlake) an. Dahinter braucht man nun einen weiteren, um die Schatzkiste zu öffnen. Klickt man im "Gegenstand benutzen" (S.47/48 im Handbuch) den — jetzt leeren — Platz in Silks Inventar an, auf dem der letzte Dietrich war, so hat man nicht nur eine offene Truhe, sondern auch stolze 99 (neunundneunzig) Dietriche.

Nicht genug damit — zurück beim Händler in Twinlake stellt sich heraus, daß es gar 225 Dietriche sind, die einem einen Gewinn von ca. 30000 bis 40000 Talern bringen. Man sollte allerdings nicht alles auf einmal verkaufen — der millionenschwere Charakter hebt sich an den rund 400 kg Geld buchstäblich einen Bruch.



Space Crusade

Space-Marine Stefan Kögler aus Pinneberg hatte wichtige Tips für alle Einsteiger in das harte Strategengeschäft zusammengestellt.

Die Waffenwahl

Die vier Soldaten einer Gruppe sollten grundsätzlich mit drei schweren und einer leichten Waffe ausgerüstet werden. Dies gilt besonders für die "Imperial Fists", da bei dieser Mannschaft durch die "Suspensoren"-Ausrüstung alle Truppenmitglieder sich schnell bewegen können. Leichte Waffen bringen hier keine Vorteile.

Die Commander der Gruppen sollten folgende Waffen benutzen: Der Blood Angels Commander auf jeden Fall das Kampfschwert und den Kampfhandschuh. In Kombination mit dem bionischen Arm und dem Kraftfeld hat man nun einen Anführer der zwar nicht Feuern kann, dafür aber superstark im Nahkampf ist. Ein Kampf mit dem Dreadnought wird, falls er nicht zuvor zum Schuß kommt, zum Kinderspiel. Meistens wird der Gegner bei der ersten Attacke besiegt oder zumindest stark angeschlagen.

Der Commander der Imperial Fists sollte immer einen schweren Bolter dabeihaben und zusätzlich die Kombi-Waffe und das bionische Auge. Dieser Offizier ist zwar schlecht im Nahkampf, hat aber im Gegensatz zum Blood Angels Commander eine starke und universelle Feuerwaffe.

Der Ultra Marines Commander hat durch die digitale Waffenausrüstung die beste Auswahl. Bei jeder der drei Commander-Waffen kann er seinen "Wurf" verbessern. Die Waffe sollte je nach Auftrag gewählt werden. Generell empfiehlt sich für diesen Commander die Nahkampfaxt und die Bolzenpistole. Der Commander ist dann sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf relativ stark.

Die Wahl der Ausrüstung

Die meiner Meinung nach vier wichtigsten Ausrüstungsgegenstände sind folgende:



Blood Angels
— Bionischer Arm
— Kraftfeld
— Zielgerät
— Zielgerät
Imperial Fists
— Suspensoren
— Kombiwaffe
— Bionisches Auge
— Zielgerät
Ultra Marines
— Bio Suchgerät
— Digitale Waffen
— Erste-Hilfe-Ausrüstung
— Zielgerät

Bei den Blood Angels sollte man die Zielgeräte an der Angriffskanone und dem Raketenwerfer befestigen. Der Commander kann dann die schwereren Feinde angreifen, während die Soldaten Orks und Gretchins beseitigen.

Die Imperial Fists und die Ultra Marines sollten das Zielgerät an der Angriffkanone befestigen. Die restlichen Ausrüstungsgegenstände sollte man bei entsprechenden Ehrenmedaillen je nach Auftrag vergeben. Die Schmelzbombe und die "Blind Granate" sind sehr nützlich beim Kampf gegen viele und starke Gegner. Diese Ausrüstung sollte erst gegen Ende einer Mission benutzt werden und nicht schon zu Beginn, beim anfänglichen Kampf gegen harmlose Orks und Gretchins.

Dei Imperial Fists und die Ultra Marines sollten so schnell wie möglich das zweite Zielgerät (bei einer Ehrenmedaille) benutzen. Hat man vier Ehrenmedaillen, die man gegen einen höheren Rang eintauschen kann, sollte man dies nicht tun. Meiner Meinung nach sind vier zusätzliche Ausrüstungsgegenstände (also insgesamt alle acht) viel wichtiger und nützlicher, als ein zusätzlicher Befehl.

Die Befehle

Auch die Befehle sollten je nach Mission gewählt werden.

Beispiel: Die Mission lautet "Bergen eines Gegenstandes", wichtigster Befehl: "Bewegt Euch!".

Eine allgemeine Aussage über die Wichtigkeit eines Befehls ist aufgrund der unterschiedlichen Missionsarten nicht möglich. Bevor ein Befehl ausgewählt wird, sollte man ihn genau lesen, denn die meisten Befehle gelten nur für die Soldaten. Dies wird besonders von Einsteigern schnell überlesen. Nur der Befehl "Photon Granaten" gilt für das gesamte Team incl. Commander (Blood Angels).

Missionsarten

1: Feinde vernichten. Bei solchen Missionen sollte man darauf achten, möglichst die Feuerkraft zu erhöhen. (Zielgeräte und "Feuer" befehl)

2: Gegenstände finden, zerstören oder bergen. Hier sollte man möglichst schnell laufen können, um anderen Gruppen zuvorzukommen. Spielt man alleine, ist das natürlich nicht so wichtig. Leichte Waffen und "Bewegt Euch" Befehle.

Planet's Edge

Frisch aus dem Vakuum: New World's Science-fiction-Epos wurde von Carsten Eiffler aus Pleckhausen erfolgreich gelöst.

1. Vergeßt am Anfang das Handeln mit anderen Schiffen; die wollen meist so viele Rohstoffe von Euch, wie Ihr niemals auftreiben könnt.

2. Paßt auf Piraten auf! Das sind die großen, grauen, hufeisenförmigen Schiffe. Mit denen könnt Ihr es erst aufnehmen, wenn Ihr ein ebensogroßes Schiff besitzt.

3. Bevor Ihr Euch auf andere Planeten hinunterbeamt, speichert das Spiel ab. Es passiert schneller als Ihr denkt: Ihr schaut Euch ein bißchen um und schon seid Ihr überrumpelt worden und müßt wieder von Eurer Mondbasis starten.

4. Wenn Ihr mit einer Basis nicht so ganz klarkommt, beseitigt einen der Einheimischen. Die haben oft Pläne, Karten, Schlüssel oder Waffen bei sich, die sie Euch freiwillig nicht geben werden.

5. Am Anfang empfehle ich Euch folgendes:

Bestückt Euer Raumschiff mit dem kleinsten Triebwerk, dann habt Ihr Platz für acht Einheiten Rohmaterialien.

Dann solltet Ihr mal folgende Systeme abfliegen, um Euren knappen Vorrat an Rohstoffen aufzufrischen.

Übrigens: Wenn Ihr einmal in einem System wart, könnt Ihr später per Autopilot hineinfliegen.

— Nekkar 1: hier findet Ihr New Elements, aber nur 20 Einheiten. Fliegt also so lange, bis Ihr sie zusammenhabt.
— Tias 4: Alien Metals
— Sheratan 5: Common Liquids
— Acamar 3: Crystale
— Phact 7: Alien Gases
— Nusakan 3: Heavy Metals
— Seginus 8: Soft Metals
— Sarin 1: Alien Gases
— Venus im eigenen System: Unmengen von Heavy Metals

Hier noch ein paar Systeme mit Sternenbasen oder Stationen:
— A-Centauri
— Rutilicus
— Fomalhaut
— Rana 1
— Zaurak
— Alhena 8
— Alula 4
— Alkaid 1
— Kornephoros 3
— Eltamin 7

Auf der Planetenoberfläche nehmt Ihr am besten den Handlaser und den Armor-Anzug, die Ihr mit der Taste W bei der jeweiligen Person wählen könnt.

Leather Goddesses of Phobos II

Besonders gehaltvolle Rätsel hat das neue Adventure leider nicht zu bieten. Wenigstens können wir uns zusammen mit Sebastian Skarupkea aus Mainz an den zahlreichen Lederschönheiten erfreuen, das ist ja schließlich auch was.

Lösung 1 — Lydia bzw. Zeke:

Zuerst besorgt man sich einmal alle wichtigen Gegenstände in Atom City: Ein Glasschüsselchen aus dem Diner, eine Flasche Sulphur aus dem Schrank des Doktors, ein Stück Gummischlauch (Rubber) aus der Werkstatt der Tankstelle, wo man auch gleich das Funkgerät aus dem Wagen des Generals mitnimmt, und eine Flasche Whiskey (oder was auch immer) aus der Bar. Dann geht man in Prof. Sandlers Haus, wo man kurz mit Jimmy über Aliens redet, begibt sich dann in den Keller und schaltet die seltsame Maschine durch Umlegen des Hebels ein. Das zieht ein Unwetter an, das große Wassermassen in den Bergen herabregnen läßt. Als nächstes geht man zum Fluß, der sich hinter der Absturzstelle des Raumschiffes befindet, und steigt in das dort wartende Boot. Nach kurzer Fahrt gelangt man an die Hinterseite der Army Base, wo sich günstigerweise ein Loch im Drahtzaun befindet. Man klettert hindurch und betritt das Gebäude. Im Spind am Eingang befindet sich die passende Uniform eines Sergeanten, die man sogleich anzieht. Jetzt ist es ein leichtes, die Base immer wieder zu betreten. Im Hauptquartier (HQ) findet man in der Schreibtischschublade einen kleinen Schlüssel. Dann betritt man das Kontrollzentrum des Reaktors und schaut sich die 5 Monitore an. Den Code notieren und sich merken, wieviel man zu jedem 4-Digit-Code addieren muß.

Nun geht man zum Haus des Generals, wo man den Sekretär mit dem kleinen Schlüssel öffnet und sich den rosa Brief nimmt. Dann geht man zum örtlichen Etablissement und klingelt bei der Dame, die diesen Brief geschickt hat. Diese gibt einem eine Mappe, in der ein Codewort steht. Jenes schlägt man in der (hoffentlich vorhandenen) Anleitung nach und addiert zum nebenstehenden Code die oben erwähnte Zahl. Diese Summe notiert man. Im Reaktor öffnet man mit diesem Code den Tresor und entnimmt das Isotop. Nun stöbert man Lydia bzw. Zeke auf, um (nach einem kleinen Einschub) zur Wahrsagerin neben dem Motel zu gehen. Durch diese nimmt man in einer Sance Kontakt zu Barth auf. Dieser ist beim Gebrauchtwarenhändler.

Dort angekommen, mischt man Sulphur, Rubber und Alkohol im Schüsselchen, was die perfekte Alien-Medizin ergibt. Dieses und das Isotop gibt man Barth, womit er fürs erste zufrieden ist. Die aufgebrachte Menge wird man los, indem man auf dem Funkgerät den dreistelligen Code einstellt und das Gerät dann benutzt. Jetzt noch schnell zum Raumschiff, wo man im Heck die von Barth erhaltenen Teile dem Umriß nach einsetzt und auf zu...

Planet X:

Hier geht man sofort ins Hotel, wo man sogleich den Computer anklickt, wodurch eine Gesandte des Council erscheint. Das Council entscheidet, die Verteidigung der Erde zu unterstützen und gibt einem eine selbstaufnehmende Schallplatte und ein Unsichtbarkeits-Armband. Man steigt wieder ins reparierte Raumschiff und fliegt nach...

Phobos:

Nach einer weniger geglückten Landung begibt man sich sofort zum Gebäudekomplex auf der entfernten Anhöhe. Man verläßt die Küche gleich in Richtung Vorhalle, wo man durch die Tür in der Mitte den Kerker betritt und die Gefangenen von Planet X befreit. Nun wieder in die Vorhalle und das Unsichtbarkeits-Armband aktiviert. Dann schreitet man durch den Vorhang zur Linken und lauscht den Gesprächen. So erfährt man, wie man die Sicherheitsvorkehrungen am Führungsraumschiff umgeht. Nach einiger Zeit wiederholt die Anführerin immer wieder einen längeren Text, den man mit Hilfe der selbstaufnehmenden Schallplatte aufnimmt, um so ein Beweisstück für die Bösartigkeit der Leather Goddesses zu haben.

Nachdem man dies getan hat, eilt man zum Raumschiffparkplatz, wo man jetzt ungestört die Führungsrakete besteigen kann, da die Wachen von den Gefangenen gut abgelenkt worden sind. Man versteckt sich in der Toilette, verweilt dort den ganzen Flug über und verläßt die Örtlichkeit erst wieder, nachdem die Leather Goddesses mit Kampfgeschrei das Raumschiff verlassen haben. Man steigt ebenfalls aus, schleicht sich um die tobende Menge und eilt zur Radiostation. Dort legt man die aufschlußreiche selbstaufnehmende Schallplatte auf und betätigt den kleinen Hebel. Geschafft!

2. Lösung — Barth:

Barth muß sich in Atom City alle Teile zusammensuchen, die für die Reparatur seines Fluggeräts benötigt werden. Vor dem gesperrten Tunnel findet er ein Verkehrshütchen, im Indianerzelt eine Mülltonne, in der eine Leere Flasche liegt. Dort befindet sich noch ein Colaautomat, dem man nach Drücken des Rückgabeknopfes ein Geldstück entnehmen kann. In der Bar wirft er die letzte farbige Kugel in eines der Löcher und nimmt sich aus der nun erscheinenden Reihe die schwarze Kugel. Neben der Kirche steht ein rotes Stoppschild, das man mit seinem Laser zu Fall bringt. Im Store gibt man einem älteren Herrn die Münze und nimmt sich dafür einen Kürbis.

Nun noch schnell zum Barber, um den Sheriff auf einen aufmerksam zu machen. Betritt man nämlich nun die Zelle, wird man eingesperrt und kann sich die Seife nehmen. Mit dem Laser verpaßt man der Wand eine neue Tür und flüchtet sich zu Jimmy. Diesem gibt man den leeren Laser und nimmt sich das Bügeleisen. Da man jetzt alle Sachen hat, trifft man Lydia und Zeke beim Gebrauchtwagenhändler. Lydia und Zeke vertreiben mit dem obengenannten Trick die Menge und man begibt sich zu dem defekten Raumschiff. Dort setzt man an der Rückwand die gesammelten Gegenstände der Umrißform nach ein und los geht's zu...

Planet X:

Da ab hier die beiden Lösungswege parallel verlaufen, möchte ich Euch bitten, den Rest dem 1. Lösungsweg zu entnehmen.

Natürlich unterscheiden sich die verschiedenen Lösungen, besonders was die Dialoge angeht, weshalb ich nur raten kann, alle Versionen einmal durchzuspielen und auch noch einige andere Dinge zu probieren, die in meiner Lösung nicht angesprochen sind.

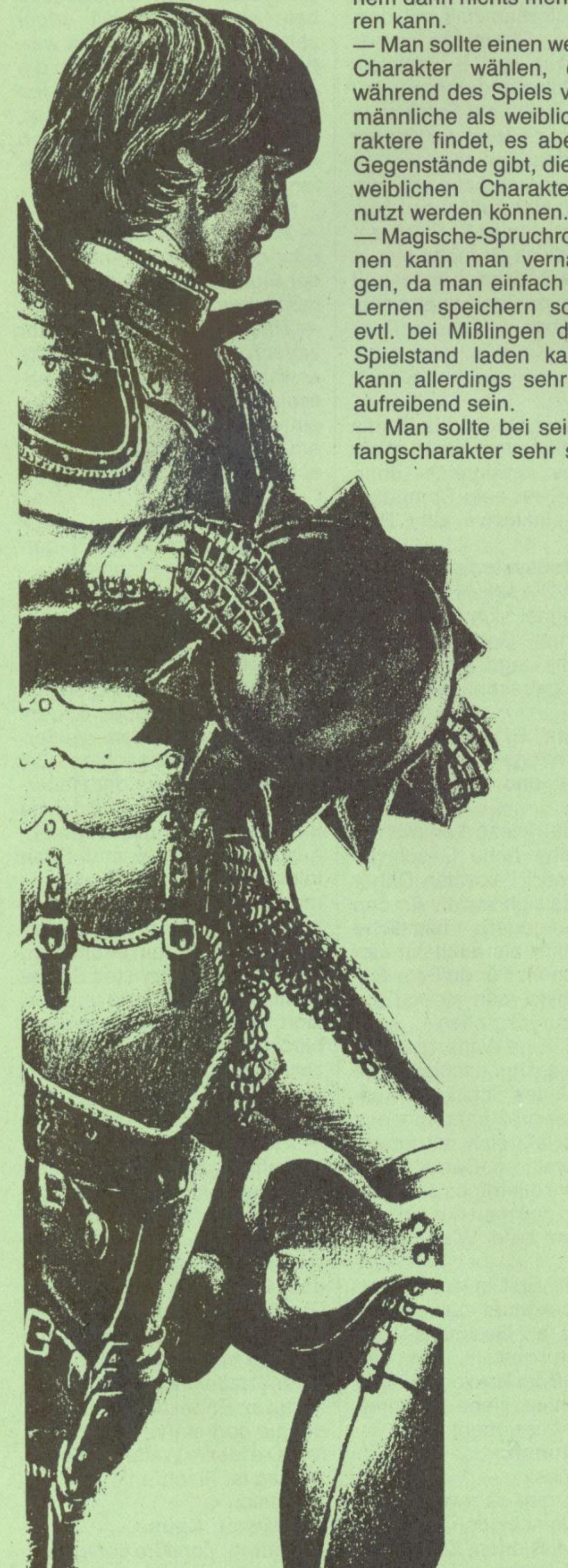
Amberstar

Tim Huege aus Detmold kann noch einige Ergänzungen zur Lösung in der PP 7/92 machen:

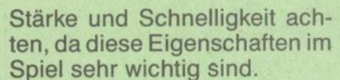
— Der alten Kräuterfrau sollte man die blauen und roten Pilze geben. Zum Dank wird bei dem Charakter, der ihr die Pilze gibt, eine Eigenschaft permanent erhöht.
— Die beste Waffe ist der Frostbeißer. Weitere gute Waffen sind die Sichel der Rückkehr, das Heilige Schwert und die Mörderklinge. Den Waffenbalsam sollte man schon für diese Waffen verwenden.
— In den älteren Amiga-Versionen von Amberstar gibt es einen Fehler. Benutzt man nämlich den Waffenbalsam an einer Waffe aus dem Inventar eines Charakters, so wird nicht nur diese, sondern auch die aktive Waffe des Charakters (genauer: der Charakter selbst, also auch wenn man eine neue Waffe aktiviert) gesteigert.
— In Sansris Tempel findet man an einer Stelle einen Bi-Händler. Wer diesen aktiviert, ist selbst schuld: Er ist verflucht, hat Schaden 0 und senkt die Stärke erheblich.
— Man sollte lieber Kräuter als Tränke verwenden, da sie leichter und billiger sind. Zu kaufen sind sie in Illien.
— Bothor in Illien zahlt mehr für Gemmen als es normale Händler tun.

Einige Feinheiten, die nicht im Handbuch erwähnt werden:
— Charaktere mit mehr Charisma müssen in Shops weniger bezahlen bzw. schlagen höhe-

re Preise für verkaufte Gegenstände heraus.
— Die Tragkraft eines Charakters beträgt die Stärke in kg.
— Je schneller ein Charakter ist, desto eher führt er seine Aktion im Kampf aus. Dies ist für Kampftaktiken sehr wichtig.
— Glück wirkt sich darauf aus, ob z.B. Fallen ausgelöst werden oder wie viele permanente Punkte ein Charakter an bestimmten Stellen dazubekommt.



Einige allgemeine Tips:
— Fallen-Finden und Fallen-Entschärfen sind unwichtig, wenn man Schlösser-Öffnen schnell auf 100 (oder mit Silberringen höher) setzt, da einem dann nichts mehr passieren kann.
— Man sollte einen weiblichen Charakter wählen, da man während des Spiels viel mehr männliche als weibliche Charaktere findet, es aber einige Gegenstände gibt, die nur von weiblichen Charakteren benutzt werden können.
— Magische-Spruchrollen-Lernen kann man vernachlässigen, da man einfach vor dem Lernen speichern sollte und evtl. bei Mißlingen den alten Spielstand laden kann. Das kann allerdings sehr nervenaufreibend sein.
— Man sollte bei seinem Anfangscharakter sehr stark auf



Stärke und Schnelligkeit achten, da diese Eigenschaften im Spiel sehr wichtig sind.
— Die Zwergenkrone ist ein sehr guter Helm, den man so lange wie möglich behalten sollte.
— Gibt man (bei der Amiga-Version) das Wort Schnism ein, erscheint eine Meldung. Man sollte es mehrmals hintereinander eingeben, es passiert natürlich nichts. Es könnte ein Cheat-Modus existieren (der Text ist im Programm enthalten, das richtige Wort habe ich aber bisher noch nicht gefunden). Vielleicht ist das aber auch nur ein Gag der Programmierer.
— Beim Zusammensetzen der Amberstücke wird man belohnt. Man bekommt auch 10 Spruchpunkte. Die hatte hinterher unglücklicherweise mein Dieb.
— Geld sollte man in den Truhen liegenlassen, wenn man es nicht mehr tragen kann. Man kann es sich auch später holen. Hat man es sich jedoch schon genommen, kann man es nicht mehr zurücklegen.
— Wer eine alte Amiga-Version besitzt, dem kann es passieren, daß das Programm recht häufig abstürzt. Dies ist z.B. der Fall beim Fernwaffenkampf, wenn der Spruch Hellsicht aktiviert ist und an vielen anderen Stellen. Bei Thalion-Software kann man eine neuere Version anfordern.
— Kelvins Harfe läßt ein Musikmenü erscheinen.
— Läßt man bei einem Weisen oder durch Identifikation einen Gegenstand identifizieren, kann man von nun an seine Eigenschaften jederzeit durch einen Klick auf das aktivierte Auge erfahren. M-B-A ist dabei der magische Bonus der Rüstung und M-B-W der magische Bonus der Waffe. Diese steht nämlich nicht im Handbuch. Manche Gegner können nur mit Waffen verletzt werden, die einen magischen Bonus besitzen, z.B. Wasserdämon, Bralkur...
— Der Paradeschild ist nullhändig, d.h. er kann auch mit einer zweihändigen Waffe verwendet werden.
— Der Langbogen des Sobek ist zweihändig, er kann also nicht verwendet werden, da kein Platz mehr für die Pfeile vorhanden ist.
— Sollte in Sansris Tempel eine Horde Hügelorks und Kobolde kommen, oder in Vielauges Burg plötzlich ein Wasserdämon ankommen, hat man eine ältere Version erwischt.
— Der Villenschlüssel, den man im Brombeerbusch findet, ist ein "red herring", d.h. er ist für die Lösung des Spiels unwichtig.
— Die Fähigkeit Suchen wirkt nur für Bonusgegenstände.
— Der Adler ist das schnellste und beste Fortbewegungsmittel. Deshalb sollte man die Drachenburg möglichst früh besuchen.
— Man sollte sich Kopien von Disk C anfertigen, so daß man mehrere Save-Disks zur Verfügung hat. Die Karten werden auf Disk B gespeichert.
— Der Lokator ist äußerst nützlich, weil man bestimmte Orte viel besser wiederfindet. Hier einige Koordinaten:

Wilderness:
Twinlake: 211/217
Illien: 157/134
Snakesign: 217/348
Weiße Gilde: 279/167
Schwarze Gilde: 265/306
Dönners Mine: 091/359
Grab Relanukhs: 289/269
Rätselturm: 365/368
Altar (Ende): 049/329
Froschteich: 124/275
Sansris Tempel: 199/357
Feste Godsbane: 209/047
Crystal: 234/120
Gemstone: 130/366
Ranger-Gilde: 081/233
Graue Gilde: 090/138
Tempel d. M.: 177/044
Dorasmine: 260/225
Kräuterfrau: 140/265
Rätselmeister: 377/361
Sumpfstation: 172/286
Drachenburg: 102/077
Wachhaus Palad.: 214/059
Gänge d. Fried.: 315/075
Alte Rangergilde:310/106
Strudel: 146/011

Bei Ship's End:
Vielauges Burg: 011/36
Schatz (V.B.): 044/028

Kampftaktik:

Ich habe mir eine sehr wirkungsvolle Kampftaktik erarbeitet, mit der man fast jeden Gegner besiegen kann, ohne selbst Schaden zu nehmen. Voraussetzung ist ein schneller Krieger (Anfangscharakter) und ein anderer schneller Charakter (vorzugsweise Silk).

Die Monster greifen immer den Charakter direkt unter sich an. Befindet sich dort keiner, wird der Charakter diagonal links unten angegriffen. Wenn auch dort keiner steht, wird der Charakter rechts unten attackiert. Durch diese Regelmäßigkeit ist folgende Taktik möglich und auch sehr erfolgversprechend.

Der Krieger (X) bleibt auf seiner Position, die man schon vor dem Kampf einnehmen sollte, stehen und greift den Gegner (G) in jeder Runde an.

Der andere schnelle (!) Charakter wechselt immer von Punkt 1 zu Punkt 2 und zurück. Ist wenigstens dieser Charakter schneller als die Monster, die ihn erreichen können, wird er immer angegriffen, da er aber schon weg ist, wenn der Angriff erfolgt, nie getroffen. Dies geht nur bis zu einer bestimmten Anzahl von Gegnern. Dann muß man halt mit dem schnellen Charakter immer zwischen 1 und 2 wechseln und mit allen anderen aus der hinteren Reihe mit Fernwaffen angreifen, da sonst der Krieger auch angegriffen würde.

Auf Zaubersprüche wie Wirbelsturm oder Auflösung sollte man nicht mit den SLP sparen, da man diese Sprüche erst in der Feste Godsbane findet und sie einem da überhaupt nichts mehr nützen.

Epic

Benjamin Ducke aus Berlin hat Digital Integrations Weltraumepos erfolgreich überstanden. Hier sein Computerlogbuch, inklusive aller Paßwörter.

Die Waffensysteme:

— Laser: Die schwächste Waffe. Sie eignet sich jedoch aufgrund ihrer Geschwindigkeit gut für die Jagd auf schnelle Feindjäger (besonders Laser 3 und 4).

— Plasma: Eine sehr durchschlagskräftige Waffe — für Gebäude und große, träge Schiffe.

— Photon: Diese Lenkwaffen haben eine hohe Geschwindigkeit und Effektivität. Daher eignen sie sich sowohl für den Einsatz gegen sämtliche Feindschiffe als auch für Bodenstationen. Für größere Gebäude sollte man jedoch auf Plasma zurückgreifen.

— Epical: Eine Waffe, die über ungeheure Durchschlagskraft verfügt. Jedes Schiff (mit Ausnahme der größten) und jedes Gebäude läßt sich mit einem Schuß zerstören. Dabei ist die Reichweite allerdings stark begrenzt, so daß man nur auf kurze Distanz eine Wirkung erzielt.

— Cobalt: Erst in der letzten Mission bekommt man ein einziges dieser Geschosse zur Verfügung gestellt, um das Flaggschiff der Rexxonen-Flotte zu vernichten (siehe Beschreibung der Missionen).

Die Missionen:

Allgemeines:

In Epic gibt es zwei grundsätzlich verschiedenartige Typen von Missionen. Zum einen müssen Einsätze auf Planeten absolviert werden, bei denen man bestimmte Gebäude und Installationen zerstören muß, zum anderen gibt es Gefechte im Weltraum, bei denen zumeist soviele feindliche Jäger wie möglich abgeschossen werden müssen. Allen Missionen gemein ist, daß man sie dann abgeschlossen hat, wenn man 100 Prozent erreicht hat (wird im Cockpit angezeigt). Diese 100 Prozent werden je nach Mission durch die Vernichtung eines einzigen großen Hauptzieles erreicht, oder man muß sie sich durch mehrere kleine Ziele erkämpfen.

Mission 1:

— Auftrag : Schieße einen Korridor durch das Minenfeld, um der Flotte den Durchflug zu ermöglichen!

— Tips: Diese Mission ist sehr einfach: nur die Photon-Waffe anwählen und jede Mine abschießen, die man sieht. Den einen Kampfflieger sollte man am besten mit Laser Nr. 4 ausschalten.

Mission 2:

— Paßwort: **Auriga**

— Auftrag: Zerstöre die Radarstation auf dem Planeten!

— Tips: Das Hauptproblem bei dieser Mission ist das sehr knappe Zeitlimit, daher sollte man sehr zielgerichtet handeln, ohne sich großartig mit anderen Jägern oder Bodenstationen anzulegen. Außerdem sollte man beachten, daß vor der Zerstörung der Radarstation zunächst einmal der sie umgebende Schutzschirm abgeschaltet werden muß. Man folgt also der ersten Straße, die man kurz nach dem Eintreffen bemerken sollte, bis zur Radarstation. Dort angekommen, folgt man der nächsten Straße rechts bis an ihr Ende und zerstört dort die vier Generatorblöcke. Dann fliegt man wieder zur Radarstation und zerstört auch diese.

Mission 3:

— Paßwort: **Cepheus**

— Auftrag: Zerstöre sämtliche Minenkolonien und Raumflughäfen auf der Planetenoberfläche!

— Tips: Zunächst in die Mitte des Einsatzgebietes fliegen. Dann fliegt man einfach zu dem Punkt, an dem sich alle Straßen treffen und folgt dann einer Straße nach der anderen bis an ihr Ende, um die Gebäude, die dort stehen, zu zerstören. Die ideale Waffe für diesen Auftrag ist Plasma.

Mission 4:

— Paßwort: **Apus**

— Auftrag: Zerstöre den gigantischen Computerkomplex und

die Raumflughäfen auf dem wichtigsten Industrieplaneten der Rexxonen!
—Tips: Wie immer sollte man auch hier zunächst in die Mitte des Einsatzgebietes fliegen. Hier befinden sich vier Computertürme und drei Raumflughäfen. Um herauszufinden, welche der vielen Türme für das Missionsziel wichtig sind, visiert man sie am besten alle mit einer Lenkwaffe (Photon) an. Im Display erscheint dann bei allen unwichtigen Gebäuden ein "Unknown" als Bezeichnung, während punktebringende Ziele mit Namen benannt sind.

Mission 5:
— Paßwort: **Musca**
— Auftrag: Verteidige die zivilen Schiffe Deiner Flotte gegen die Rexxonen!
— Tips: Diese Mission scheint nur auf den ersten Blick etwas verwirrend, da zunächst kein einziges feindliches Schiff zu sehen ist. Hier kann man eine Weile lang nur warten, die ersten roten Punkte tauchen dann bald auf dem Radar auf (wer in der Zwischenzeit schon viel Treibstoff beim Herumdüsen verbraucht hat, kann bei den beiden Fuelships, die irgendwo herumgeistern, wieder auftanken). Nun sollte man zunächst bis an die Front fliegen und versuchen, so viele wie der noch weit entfernten Feindschiffe mit Lenkwaffen zu zerstören. Ist die Rexxonen-Flotte aber erst einmal herangerückt und hat sich zwischen den Schiffen der eigenen Flotte verteilt, sollte man auf Laser umschalten (das Zielen ist einfacher). Beachten sollte man auch noch, daß große Feindschiffe (vor allem Warbirds) sehr viel mehr Prozente einbringen als die kleinen Fighter.

Mission 6:
— Paßwort: **Pyxis:**
— Auftrag: Zerstöre die gigantische Magma-Cannon, die eine Bedrohung für die Flotte darstellt!
— Tips: Eine sehr einfache Mission, wenn man sich auf sein Ziel konzentriert und sich nicht auf Gefechte mit den zahlreichen Bodenstationen einläßt. Die Magma-Cannon befindet sich in der Mitte der Karte. Sie ist umgeben von zahlreichen Bodenstationen, wird jedoch von keinem Schutzschirm geschützt. Zu ihrer Zerstörung Plasma und Epical benutzen.

Mission 7:
— Paßwort: **Cetus**
— Auftrag: Verteidige die Kampfflotte gegen die angreifenden Rexxonen!
— Tips: Diese Schlacht ist eine der härtesten des ganzen Spiels. Das größte Problem ist, daß man eine ungeheure Zahl an feindlichen Schiffen zerstören muß, um auf 100 Prozent zu kommen: ein Fighter bringt lediglich ein halbes Prozent. Deshalb ist es von größter Wichtigkeit, sparsam mit dem Treibstoff umzugehen und sich vor allem auf die größeren Schiffe zu konzentrieren (die bringen noch vergleichsweise viele Prozente).

Wenn einem der Treibstoff am Ende doch ausgeht und kein Fuelship zu entdecken ist, so hat man manchmal noch die Chance, eine Handvoll Prozentpunkte zu kassieren, indem man sich mit dem letzten Treibstoff in die Nähe einer großen Menge von Feindschiffen bringt und von einem ruhigen Standort aus alle erreichbaren Schiffe mit Photon-Lenkwaffen beschießt.

Mission 8:
— Paßwort: **Fornax**
— Auftrag: Vernichte die Regierungsgebäude der Rexxonen auf deren Hauptplaneten!
— Tips: Diese Mission bringt man am besten genauso wie Mission 6 hinter sich!

Mission 9:
— Paßwort: **Caelum**
— Auftrag: Verteidige Deine Flotte in der entscheidenden Schlacht gegen die Rexxonen!
— Tips: Für diese Mission sollte man sich am besten an den Strategien zu Mission 7 orientieren. Zu sagen wäre hier allerdings noch, daß man erheblich mehr Prozente für alle abgeschossenen Schiffe erhält, was diesen Auftrag — insgesamt gesehen — etwas leichter macht.

Mission 10:
— Paßwort: **Corvus**
— Auftrag:
Vernichte den Rexxonen-Imperator mitsamt seinem Kampfschiff!
— Tips: Diese Mission ist mit Abstand die interessanteste des Spiels und unterscheidet sich erheblich von den anderen Weltraumgefechten. Das bedeutet, daß es für kein anderes abgeschossenes Schiff außer dem des Imperators Punkte gibt. Man sollte sich also nicht in lange Feuergefechte mit den restlichen Flottenteilen einlassen, sondern lediglich die Eskorte des Imperator-Schiffes ausschalten. Vorsicht vor den goldenen Vanguard-Elitejägern, wenn sie einem in den Rücken fallen, können sie unangenehm werden. Um das Imperator-Schiff zu zerstören, geht man wie folgt vor:

Zunächst macht man den Lüftungsschacht (Ion-Vent) ausfindig. Dieser befindet sich auf der Oberseite des Schiffes (ein gelbes Quadrat, das man am ehesten sieht, wenn man sich dem Schiff von hinten oder vorn nähert und dann seine Oberseite absucht). Hat man ihn entdeckt, heißt es schnell ein paar Torpedos (Photon) hineinschießen, bevor einem die Gunner die Hölle heiß machen. Ist der Schutzschild erst einmal auf diese Weise zerstört, benutzt man die Cobaltwaffe, um das Schiff zu zerstören (gut zielen und dann so schnell wie möglich verschwinden, um nicht selbst zerrissen zu werden).

John Madden Football (Amiga)

Michael Huthmacher aus Dusslingen hat die beste Aufstellung einer Mannschaft in harten Spielsessions ausprobiert. Zusätzlich liefert er alle Playoff-Codes der Mannschaften der amerikanischen NFL.

John Madden Football (Amiga)

	Set	Formation	Spielzug	Anspielstation
Atlanta	Hands	Shotgun	Deep Outs	A
Buffalo	Fast	Far	FB Lead	
Chicago	Hands	Shotgun	Post Up	C
Cincinnati	Fast	Pro-Form	HB Toss	
Denver	Hands	Pro-Form	Down+Out	B
Houston	Hands	Far	Cross Right	B
Kansas	Fast	Pro-Form	FB Draw	
Los Angeles	Hands	Near	Playaction	B
Miami	Hands	Shotgun	Quickouts	C
Minnesota	Fast	Pro-Form	HB off tackle	
New England	Hands	Shotgun	Deep Outs	A
New York	Hands	Pro-Form	Cross Pass	B
Philadelphia	Hands	Shotgun	Flood Right	[illegible]
Pittsburgh	Hands	Goalline	Flood Left	A
San Francisco	Hands	Near	Cross In	A
Washington	Hands	Shotgun	Deep Outs	C

	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
Atlanta	6607445	6217450	6617450
Buffalo	6641500	6251570	6651576
Chicago	6667200	6277250	6677256
Cincinnati	6664405	6274420	6674420
Denver	6627700	6237761	6637767
Houston	0542400	0152451	0552457
Kansas	6526200	6136211	6536213
Los Angeles	6663300	6273371	6673377
Miami	0546300	0156320	0556324
Minnesota	0560500	0170520	0570520
New England	6662600	6272631	6672631
New York	0445600	0055611	0455611
Philadelphia	6607100	6217121	6617121
Pittsburgh	6663310	6273370	6673374
San Francisco	6663100	6273140	6673144
Washington	6662100	6272171	6672175



Dune

Christoph Schweres aus Duisburg ist auf dem Wüstenplaneten gelandet und kommt mit einer Ladung Gewürze und ein paar Einsteighilfen zurück.

— Dem Imperator immer nur gerade soviel Gewürz schikken, wie er verlangt — er wird sonst etwas gierig.

— Neue Sietches findet man am besten, wenn man Stilgar und Chani dabeihat.

— Wird im Palast eine Andeutung über neue Räume gemacht, macht man sich mit Gurney und Jessica auf die Socken und sucht den Palast ab.

— Hat man das "Charisma 50" erreicht, sollte man Jessica aufsuchen.

— Immer dafür sorgen, daß genügend Gewürz abgebaut werden kann (Finden von neuen Sietches durch systematisches Überfliegen unerforschter Gebiete, Tips von Fremdenführern, Spionage etc. — wobei die ausspionierten Forts natürlich erst erobert werden müssen).

— Bei neuen Sietches zuerst das Gewürz abbauen und dann bepflanzen.

— Es hat sich bewährt, Ökologiespezialisten nur zu den Sietches zu schicken, die sowieso schon Wasser haben (also keine Windfallen bauen), denn:

— Die Bepflanzung dient nur zur Erhöhung der Motivation der Fremen.

— Um das Spiel zu gewinnen, muß man sich auf den Kampf konzentrieren.

— Sobald man kann, sollte man Frementrupps zu Kampfeinheiten machen.

— Gurney Hallek's Angebot, Truppen auszubilden, annehmen, am besten dort, wo sich die meisten Truppen befinden.

— Wird ein Sietch angegriffen, sollte man, sofern der Kampf nicht zu gewinnen ist und genug Zeit bleibt, seine Leute sofort von dort abziehen.

— Gewürzabbauspezialisten in Armeen umwandeln, wenn die Umgebung abgegrast ist (man kann sie jederzeit wieder in Spezialisten zurückverwandeln).

— Viele Armeen auf einem Gebiet sind eine gute Versicherung gegen Harkonnenangriffe.

— Man sollte massive Angriffe nur mit möglichst vielen zu Experten ausgebildeten Truppen durchführen (immer feste druff!).

Locomotion

Weichensteller aufgepaßt! Matthias Oggenfuß aus Mettmenstetten schickt die Codewörter für Kingsoft's *Locomotion* auf die Schiene.

Level	Code
B:	BOOT
C:	CHOR
D:	DORF
E:	ENTE
F:	FUSS
G:	GIFT
H:	HAND
I:	IGLU
J:	JAHR
K:	KUSS
L:	LAND

Commander Keen I-II (MS-DOS)

Apogees Shareware Commander läßt sich durch nichts aufhalten. Ebensowenig wie Patrick Simunovic aus Zug, der uns sagt wie man seine Bewaffnung aufstocken kann. Drückt einfach während des Spiels die Tasten "C" und "T" gleichzeitig. Ihr bekommt den Pogostick, alle Keycards und 100 Schuß. Bei allen anderen Versionen haben die Tasten "B", "A", und "T" eine ähnliche Funktion. Jetzt sollte die Hatz um Billy Blaze selbst dem ungeübtesten PC-Commander keine Probleme mehr bereiten. "The Keenest" wartet!

Special Forces

Probleme mit den Pixel-Helden? Ein Cheat bringt verbrauchte Energie sofort zurück und läßt unsere verwundeten Rambos wiederauferstehen.

Steffen Pirrung aus Hütschenhausen weiß wie es geht. Wenn einer Eurer Schutzbefohlenen verwundet ist, drückt man einfach die Taste "C". Der Knabe gräbt sich ein und schon nach kurzer Zeit besitzt er wieder seine volle Kampfkraft. Sehr einfach, aber wirksam beim relativ haarigen Strategiegemetzel.



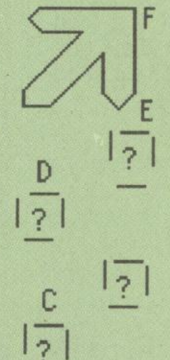
Fire & Ice

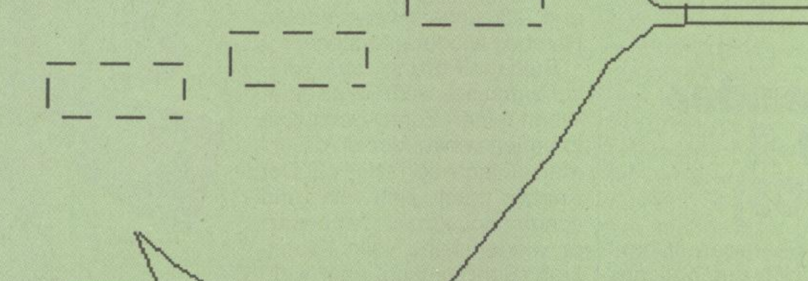
Alexander Lehmann aus Hamburg hat ein paar Abkürzungen entdeckt. Wer also mit seinem coolen Coyote schneller ans Ziel kommen möchte, sollte sich mal in die folgenden Teleporter stürzen.

Level 1.2

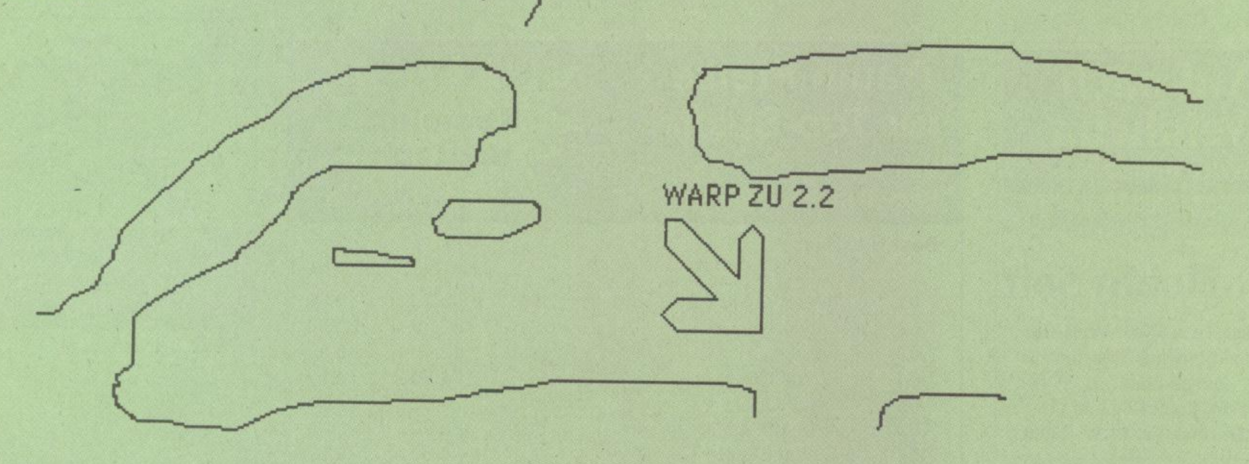
Warp zu Level 1.4

WENN MAN BEI 'A' STEHT, SOLLTE MAN EINE SCHNEEBOMBE WERFEN. DANN SPRINGT MAN AUF 'B'. VON HIER AUS AUF 'C' UND DANN AUF 'D'. SCHLIEẞLICH SPRINGT MAN VON 'E' IN 'F'.

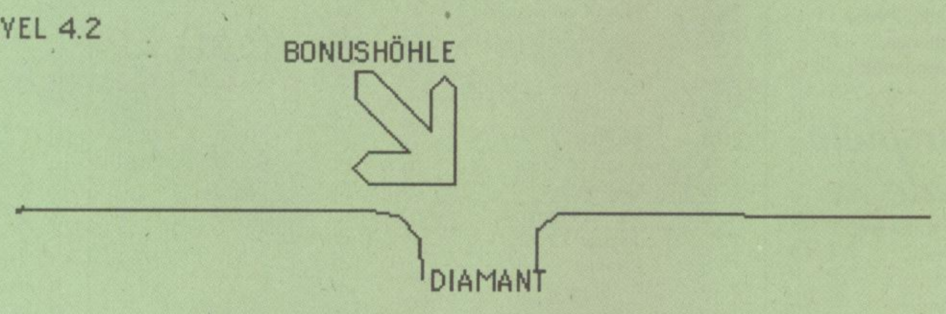




LEVEL 2.1



LEVEL 4.2



BONUSHÖHLE

GEHT BEIM ERSTEN CHAMÄLEON AUF GAR K E I N E N FALL WEITER NACH RECHTS SONDERN WEITER NACH OBEN, DENN DORT WARTET EIN LEBEN.

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • **69,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—**
Adlib Musik-Karte /dt • **129,—** (IBM-PC)
Advanced Gravis Joystick • **84,95** (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)
Das Lucasfilm-Buch /dt • **29,80**
Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95** (Amiga, Atari ST)
PC-Soundman /dt • **239,—** • Sound Blaster 2.0 /dt • **298,—** (IBM-PC)

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,—	99,—	99,—	—
Abandoned Places /dt	69,—	V,mö	V,mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,—	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	72,95	—	—
Apidya /dt	64,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V,mö	—	—
B.A.T. 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	V,mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V,mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V,mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V,mö	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,—	—	—
Conquestador /dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Darklands /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Dark Seed /dt	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V,mö	—
Epic /dt *	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	99,—	—	—
Fire & Ice /dt	64,95	—	V,mö	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gobliiins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Hook /dt	64,95	V,mö	64,95	V,mö
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V,mö
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V,mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Legend /dt	74,95	79,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) à	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	*74,95	89,95	*74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	72,95	59,95	39,95
Might & Magic 3 /dt	74,95	84,95	—	—
Paperboy 2 /dt	59,95	59,95	—	—
Parasol Stars (Bubble Bobble 3) /dt	59,95	—	59,95	44,95
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	V,mö	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	66,95	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	69,95	*79,95	69,95	—
Power Monger /dt	59,95	*79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38, P-80 je	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. HE 162	—	39,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	74,95	V,mö	74,95	—
Shuttle /dt	—	109,—	—	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	*89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	*79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Ultima Underworld	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt	—	89,95	—	74,95
Uncharted Waters	V,mö	99,—	V,mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V,mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt (Wing Commander 1 + Mission 1 & 2)	—	99,—	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	V,mö	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95

V,mö = Vorbestellung möglich

MEGA HITS

Amberstar /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Formula One Grand Prix /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Might & Magic 3 /dt	75,—	Amiga
Secret of Monkey Island 2 /dt	89,—	IBM-PC
Special Forces /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Star Trek /dt	79.—	IBM-PC
Treasures of the Savage Frontier	75,—	IBM-PC
Ultima 6 /dt	73,—	Amiga
Ultima 7 /dt	89,—	IBM-PC
Ultima Underworld /dt	85,	IBM-PC

So könnt Ihr gleich bestellen:

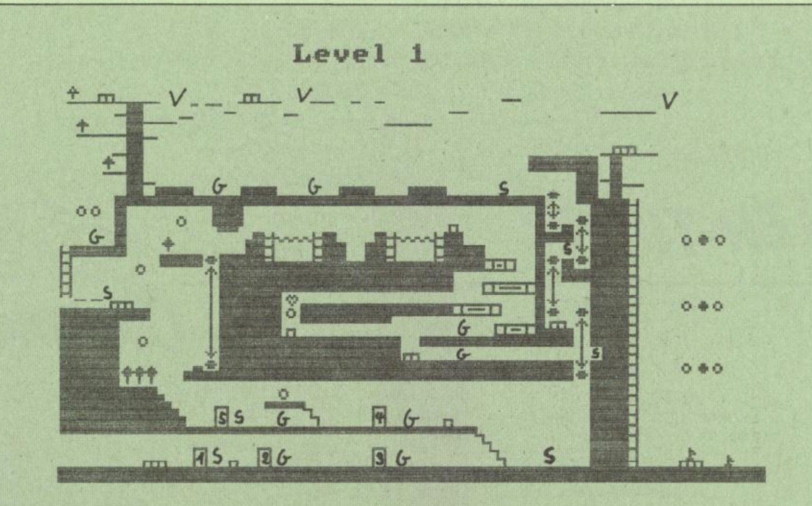
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

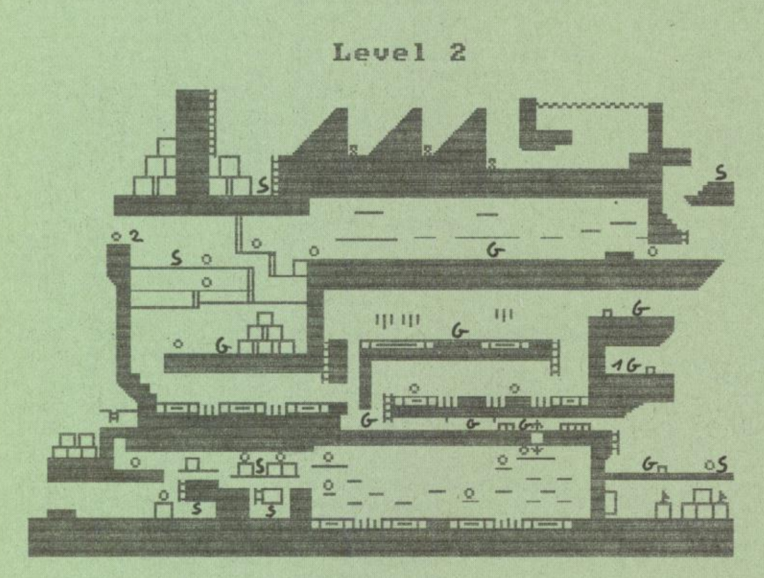
TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

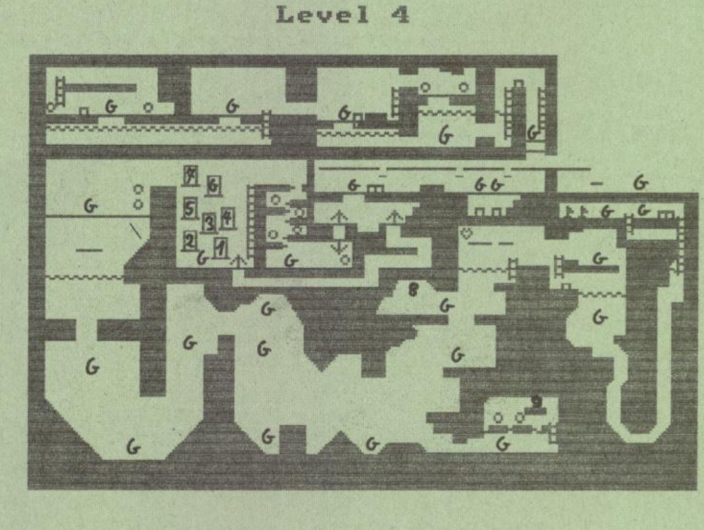
Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt

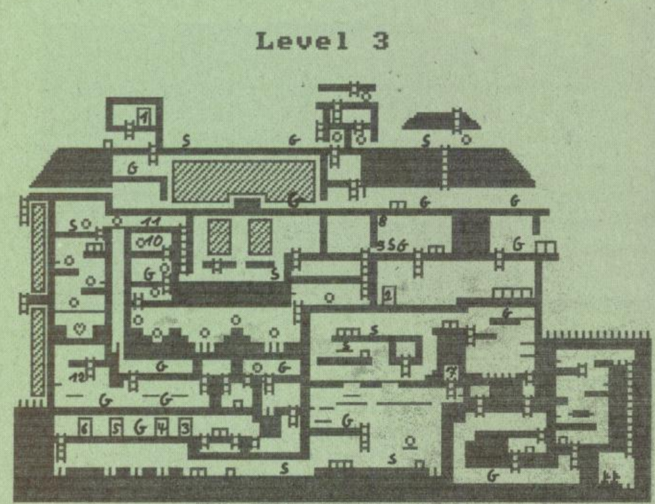
Blues Brothers

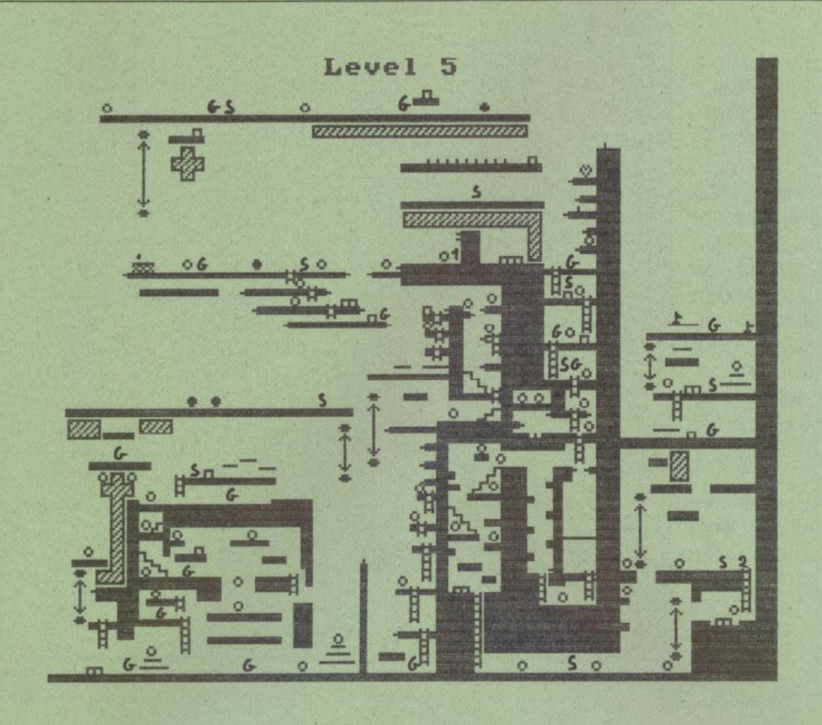
Thomas Komarek aus Andechs hat seinen Drucker qualmen lassen und alle Level von Titus Hüpf-Spiel für uns aufgezeichnet. Wer sich jetzt noch verläuft ist selber schuld. Zur Strafe sofort das Blues Brother's -Video ausleihen und auswendiglernen.

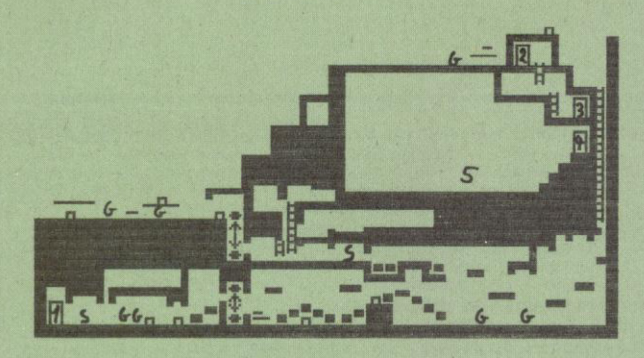












- ⊓ =Kiste
- ○ =Platten
- • =-Platten
- —=Boden, durch den man gehen kann
- ⁑ =Sprungfeder
- ☂ =Regenschirm
- ♡ =Herz
- † =Luftballon
- G =Gegner
- S =Gegner, der schießt
- ı- =Feuer, Spitzen ...
- 〰 =Wasser
- ▨ =Gitter
- =Vogel
- ⇕ =Aufzug

Level 1

1:
2: Gegner
3: 18 Platten
4: Gegner
5: gesuchter Gegenstand

Level 2

1: Leben
2: gesuchter Gegenstand

Level 3

1:
2: schiesender Gegener
3: 56 Platten
4: zu 5
5: zu 4
6:
7: gesuchter Gegenstand
8: Hebel zum öffnen von 9
9: Tür, öffnen durch 8
10: Hebel zum öffnen von 11
11: Tür, öffnen durch 10

Level 4

1: zu 2
2: zu 1
3: Herz
4: zu 7
5:
6: 6 Platten
7: zu 4
8: Leben
9: gesuchter Gegenstand

Level 5

1: gesuchter Gegenstand
2: Leben

Level 6

1: zu 2
2: zu 1
3: zu 4
4: zu 3
5: Ziel

S.W.O.T.L

Christoph Franck aus Dillingen fliegt mit Tips für den Feldzug auf der Seite der Deutschen ein.

Allgemeines:

— Mit allen Fabriken ausschließlich das modernste Flugzeug produzieren. Auch alle Engine Factories später nur Jet Engines herstellen lassen.

— Finger weg von der M163: sie ist im Campaign-Modus völlig unnütz (Reichweite zu gering).

— Wenn die Amerikaner beginnen, Gebiete zu erobern, alle Flugzeuge aus frontnahen Flugplätzen abziehen. Wenn ein Flughafen eingenommen wird, sind auch alle Flugzeuge verloren.

Strategic Bombing/Air Superiority 0n D-Day:

Diese beiden Feldzüge gewinnt man durch den Einsatz der V-Waffen. Also keine neuen Flugzeuge entwickeln, sondern zuerst die V1, dann die V2 bauen. Der Einsatz dieser Waffen funktioniert folgenderweise:

Vor Beginn der Mission stellt man die Anzahl der Raketen und die Abschußzeit (nach meiner Erfahrung am besten 12.00 Uhr) ein. Die Raketen möglichst gleichmäßig auf die Startplätze verteilen. Dann fliegt man die Mission ganz normal, aber am Ende hört man nicht sofort auf, sondern landet und schaltet die Zeitbeschleunigung ein. Dann kontrolliert man die Landkarte, hier sieht man, ob sich noch V-Waffen im Flug befinden. Sobald keine Rakete mehr in der Luft ist (kann durchaus bis 4.00 Uhr dauern), kann man die Mission beenden. Auf keinen Fall eher — sonst sind die Raketen verloren.

Final Victory:

Hier kann man keine V-Waffen mehr einsetzen, da die Amerikaner alle Abschußbasen erobert haben. Nur die anfliegenden Bomber abzuschießen bringt auch nichts, denn mit der Zeit werden die Amerikaner übermächtig. Was also tun?

Zuerst läßt man sämtliche Raffinerien nur Jet/Aviation Fuel produzieren, denn den Gasoline-Level kann man nicht über dem vorgeschriebenen Niveau halten. Alle Forschungseinrichtungen sollten den GO229 entwickeln, selbst wenn man nicht die ME163/ ME262 entwickelt hat. Sobald man den GO229 hat, sollte man ihn in allen Fabriken pro-

duzieren. Dann natürlich auch nur noch die Jet Engines herstellen. Nun fliegt man selbst nur noch den GO229, den man vor der Mission mit Raketen und Bomben bewaffnet. Wenn man während der Mission alle Bomber abgeschossen hat und noch kein Loch in einem der Tanks ist, sucht man sich auf der Karte einen amerikanischen Flughafen, auf dem sich nur B17-Groups befinden (möglichst viele). Diesen fliegt man an und zerstört ihn (die Raketen für den Flugplatz aufheben, man kann sie auch gegen Bodenziele einsetzen). Wenn einem die Munition ausgeht, kann man auch sein Flugzeug als Bombe einsetzen, allerdings sollte man dann vor dem Einschlag abspringen, sonst gilt das Gebäude als nicht zerstört.

Auf diese Weise kann man die Anzahl amerikanischer B17-Groups soweit reduzieren, daß die Amerikaner keine effektiven Angriffe mehr starten können. Es bleiben jedoch immer drei Bomber-Groups übrig: Selbst wenn man den Thorpe-Abbots-Flughafen völlig zerstört, auf ihm bleiben immer drei Bomber Groups übrig.

Shadowlands

Wenn Programmierteams gleich ihre eignen Lösungshilfen mitliefern, handelt es sich zumeist um besonders harte Spiele. Hier die aktuelle Komplettlösung von *Shadowlands*

Level 1 — "The Wilderness":

Zum Anfang solltet Ihr alle Äpfel, Stöcke und den Bogen, den man in der äußersten rechten Ecke des Waldes finden kann, einsammeln. Diese Gegenstände werdet Ihr im Laufe des Spiels noch brauchen. Geht den Pfad entlang, sammelt die beiden Fackeln an seinem Ende ein und steigt die Stufen zum nächsten Level herunter.

Level 2 — "Dungeon":

Sammelt die Fackeln ein und löscht sie (das gilt für das gesamte Spiel: immer schön die Fackeln ausmachen, damit Ihr das Licht nicht verschwendet!). Nehmt die drei Silbermünzen an Euch. Geht zur Tür und betätigt den Schalter (ziehen). Nachdem Ihr durch die Türen gegangen seid, solltet Ihr folgende Gegenstände aufnehmen: den Stock, das Brot und die gefüllte Wasserflasche. Das Skelett, dem Ihr hier begegnet, könnt Ihr mit den Stöcken unschädlich machen. Nehmt seine (leere) Wasserflasche in Euren Besitz. Diese Flasche füllt Ihr nun mit dem Wasser aus dem Brunnen. Gönnt Euch vorher ruhig selber noch einen Schluck (wieder gilt die Regel: taucht ein Brunnen auf, immer davon trinken!). Eine zusätzliche Flasche könnt Ihr noch bekommen, wenn Ihr die Silbermünzen an der Spalte in der Wand benutzt. Sammelt den Apfel ein (Nahrungsmittel sind immer wichtig — alle mitnehmen!). Sucht nach einem versteckten Knopf an der Wand, betätigt ihn und steckt den Stärkungstrank ein. Dann öffnet Ihr das Schloß mit dem Schlüssel, deponiert die Fackel bei der Figur (wegen des Lichtsensors) und öffnet die doppelten Türen. Bevor Ihr sie durchschreitet, solltet Ihr ein Gewicht auf den Bodenschalter legen.

An dieser Stelle werdet Ihr von einem Skelett überrascht, das Ihr beseitigen müßt. Nehmt sein Schild und seine Schatzkiste in Euren Besitz und verlaßt anschließend den Raum.

Dann solltet Ihr um die Ecke biegen, wieder ein Schlückchen aus dem Brunnen nehmen, wiederum ein Gewicht auf dem Bodenschalter plazieren und durch die Doppeltüren gehen, ohne auf das Skelett zu treffen. An den Türen angekommen betätigt Ihr beide Schalter und geht durch die Türen hindurch. Sammelt die Äpfel ein, die in der Ecke des Korridors liegen. Bei den nächsten Doppeltüren versucht Ihr wieder, das Skelett zu umgehen. Dann postiert Ihr jeweils einen Charakter auf die speziellen Stellen im Boden. Ob es ein toter oder ein lebendiger Charakter ist, spielt im Hinblick auf sein Gewicht keine Rolle. Wenn sich die Türen öffnen, geht Ihr einfach durch. Betätigt den verborgenen Schalter, der sich an einer Seite der kleinen Tür befindet, nehmt den Spruch (Licht) an Euch und verlaßt den Raum.

Sammelt den Schlüssel am Brunnen ein und öffnet die Doppeltüren damit. Anschließend müßt Ihr wieder ein lästiges Skelett loswerden. Nehmt die Kiste und abwärts geht's — Richtung Level 3.

Level 3 — "Dungeon"

Nehmt den Schlüssel an Euch. Dann kauft Ihr den Lichtzauber und geht weiter durch die Doppeltüren. Betätigt den Schalter, auf dem "Ziehen" steht (Überraschung!) und

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Abandoned Places	L	P	-
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane Of The Cosmic Forge	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers 1	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Conquests of The Long Bow	L	P	-
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights Of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Decisive Battles North Amer. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Drachen Von Laas	L	P	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension Die	(L	P)	-
ECO Quest	L	P	-
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L	P	-
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye Of The Beholder 1	L	P	A
Eye Of The Beholder 2	L	P	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fascination	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	-	A
Gateway To The Savage Frontier	L	P	-
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart Of China	(L	P)	A
Heimdall	(L	P)	-
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L	P	-
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kathedrale Die	L	P	-
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
Kingdoms Of England	-	-	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	A
Les Manley - Lost in L.A.	L	P	-
Loom	L	-	-
Lords Of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	L	P	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Monkey Island 1	(L	P)	A
Monkey Island 2	L	P	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	L	P	-
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adventurers Journal	-	-	A
Pools Of Darkness	L	P	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince Of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadrive)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Versionen)	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit Of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 25th Anniversary	L	P	-
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Worship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander incl. Secret Missions	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(fast) ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ODER KOMPLETT IN DEUTSCH!

1 Monkey Island 2
IBM-PC kpl. dt. 89,95
AMIGA kpl. dt. 79,95

2 Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC mit dt. Anl. 104,95

3 Civilization
IBM-PC kpl. dt. 99,95
AMIGA kpl. dt. 84,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4.	Indiana Jones 4 (kpl. engl. mit Updatekarte f. dt. Version)	-------	-------	-------	79,95
5.	Wing Commander 2 kpl. dt.	-------	-------	-------	94,95
6.	Ultima 7 mit dt. Anl.	-------	-------	-------	89,95
7.	Eye Of The Beholder 2 kpl. dt.	84,95	-------	-------	84,95
8.	Buck Rogers 2 - Matrix Cubed kpl. dt.	79,95	-------	-------	79,95
9.	Eye Of The Beholder 1 kpl. dt.	79,95	-------	-------	79,95
10.	Monkey Island 1 kpl. dt.	74,95	-------	74,95	VGA 89,95 EGA 69,95

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung einfach den "Software-Test" und für 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

SIERRA MEGAPACKS

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95
Conquests Of The Longbow - PC VGA	–	94.95
Dagger Of Amon Ra (Laura Bow 2)	–	94,95
Eco Quest - PC VGA	–	94.95
Heart Of China - kpl. dt. PC VGA	94.95	94.95
King's Quest 4	54.95	104.95
King's Quest 5 - kpl. dt. AM 1 MB PC VGA	94.95	109.95
Leisure Suit Larry 1 - SCI AM 1MB PC VGA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 3 - kpl. dt.	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 - kpl. dt. AM 1 MB	89.95	94.95
Leisure Suit Larry Triple Pack	149.95	149.95
Police Quest 3 - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95
Quest For Glory 2	–	99.95
Rise Of The Dragon kpl. dt. PC VGA	94.95	94.95
Space Quest 1 - SCI PC VGA	89.95	94.95
Space Quest 4 - AM 1 MB PC VGA	89.95	94.95
Willy Beamish - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ PAL VERSION

Super NES + Super Mario World	324.95
AV Kabel (8-Kanal stereo)	19.95
High-Tech Action Controller	29.95
Chessmaster	114.95
F-Zero	94.95
Home Alone	129.95
Legend Of Zelda	94.95
Paperboy 2	114.95
Pitfighter	129.95
Race Drivin'	129.95
Sim City	94.95
Simpsons (Krusty's Funhouse)	114.95
Super Castlevania 4	114.95
Super Probotector	114.95
Super R-Type	94.95
Super Soccer	94.95
Super T M H Turtles 4	114.95
Super Tennis	94.95
Super Wrestlemania Challenge	139.95
Terminator 2	139.95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
10 Great Games	COM	89.95	–	89.95	99.95
2 Hot 2 Handle	COM	79.95	49.95	–	–
4 - Wheel Drive	COM	79.95	–	79.95	–
5th Anniversary	COM	79.95	–	–	–
AH 73 Thunder Hawk	SIM	84.95	–	–	84.95
Abandoned Places	ROL	79.95	–	–	–
Aces Of The Pacific	SIM	–	–	–	89.95
Air Bucks	SIM	–	–	–	84.95
Air Combat Aces	COM	79.95	–	79.95	89.95
Air Land Sea	COM	84.95	–	–	89.95
Airbus A 320	SIM	99.95	–	99.95	99.95
Amberstar	ROL	84.95	–	84.95	–
Another World	ARC	69.95	–	–	79.95
Award Winners	COM	69.95	–	69.95	79.95
Bards Tale Construction Kit	ROL	–	–	–	79.95
Bards Tale Trilogie	COM	–	–	–	89.95
Battle Command	SIM	69.95	44.95	–	84.95
Battle Isle Data Disk 1	SIM	49.95	–	–	49.95
Battle Isle - PC HD	STR	79.95	–	–	89.95
Battlehawks 1942	SIM	69.95	–	–	–
Birds Of Prey	SIM	84.95	–	–	–
Bitmap Brothers Vol. 1	COM	74.95	–	–	–
Black Crypt	ROL	69.95	–	–	–
Black Gold	SIM	74.95	49.95	74.95	79.95
Broker King	SIM	–	–	–	79.95
Bundesliga Manager Professional	SPO	79.95	–	–	79.95
Cadaver	ADV	74.95	–	74.95	89.95
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44.95	–	44.95	–
Castles	SIM	69.95	–	–	84.95
Challengers	COM	79.95	–	–	79.95
Champion Chip Manager	SPO	69.95	–	–	–
Champions	COM	59.95	44.95	–	69.95
Champions Of Krynn - AM 1 MB	ROL	74.95	74.95	–	74.95
Chess Master 3000 - PC VGA	STR	–	–	–	84.95
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	–	–	–	84.95
Conquestador	SIM	79.95	59.95	–	79.95
Conquestador Szenario Disk	SIM	–	19.95	–	–
Crisis In The Kremlin	SIM	–	–	–	99.95
Death Knights Of Krynn	ROL	79.95	74.95	–	84.95
Deutsches Afrika Korps	SIM	–	69.95	–	–
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	SIM	–	19.95	–	–
Die Hard 2	ARC	69.95	–	–	–
Double Double Bill	COM	84.95	–	–	–
Double Dragon 3	ARC	69.95	–	–	–
Dune	ADV	–	–	–	89.95
Elite	SIM	69.95	–	–	69.95
Elite Plus (PC EGA/VGA)	SIM	–	–	–	94.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Elvira 1 - Mistress Of The Dark	ADV	79.95	59.95	79.95	89.95
Elvira 2 - The Jaws Of Cerberus	ADV	84.95	–	–	84.95
Epic	SIM	79.95	–	–	84.95
Epyx Sporting Gold	COM	69.95	–	–	–
Eternam	ARC	–	–	–	89.95
Euro Football Champ	SPO	69.95	–	–	–
F 117 A Nighthawk	SIM	–	–	–	99.95
F 15 Strike Eagle 2	SIM	84.95	–	84.95	84.95
F 19 Stealth Fighter	SIM	84.95	–	84.95	89.95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.0 erforderl.)	SIM	–	–	–	99.95
Fate - Gates Of Dawn	ROL	79.95	–	79.95	–
Flight Of The Intruder	SIM	49.95	–	89.95	–
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	–	–	–	149.95
Gateway To The Savage Frontier	ROL	79.95	69.95	–	89.95
Global Effect	SIM	84.95	–	–	89.95
Gobliiins	STR	69.95	–	69.95	69.95
Grandmaster Chess	STR	–	–	–	84.95
Grandstand	COM	79.95	59.95	79.95	–
Great Courts 2 (AM 1 MB)	SPO	74.95	–	74.95	79.90
Gunship	SIM	69.95	59.95	–	89.95
Gunship 2000	SIM	–	–	–	99.95
G-Loc	ARC	69.95	44.95	–	–
Hard Nova	STR	69.95	–	69.95	79.95
Harpoon 1.21	SIM	84.95	–	–	89.95
Harpoon 1.21 Battleset 3 od. 4 je	SIM	44.95	–	–	44.95
Harpoon 1.21 Editor	SIM	49.95	–	–	49.95
Heimdall	ROL	79.95	–	79.95	89.95
Heroes Of The 357th	SIM	–	–	–	84.95
Hudson Hawk	ARC	69.95	44.95	–	–
Indiana Jones 3 Adv. - PC EGA	ADV	67.95	–	67.95	67.95
Indiana Jones 3 Adv. - nur VGA	ADV	–	–	–	89.95
Jaguar XJ 220	SIM	79.95	–	–	–
Jetfighter 2	SIM	–	–	–	89.95
John Madden Football	SPO	69.95	–	–	–
Kaiser	SIM	99.95	–	99.95	99.95
Kathedrale Die	ADV	89.95	–	–	89.95
Knights Of The Sky	SIM	84.95	–	–	94.95
Legend Of Faerghail	ROL	74.95	–	74.95	74.95
Links Golf - PC VGA AM nur HD	SPO	84.95	–	–	94.95
Locomotion	SIM	69.95	–	–	–

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Loom (Lucasfilm)	ADV	79.95	–	79.95	79.95
M 1 Tank Platoon	SIM	79.95	–	79.95	94.95
Mad TV	STR	79.95	–	–	89.95
Magic Candle 2 The	ROL	–	–	–	84.95
Manchester United Europe	SPO	69.95	44.95	69.95	79.95
Maniac Mansion	ADV	69.95	44.95	69.95	69.95
Martian Dreams	ROL	–	–	–	89.95
Max Pack Compilation	COM	79.95	–	–	–
Mega Fortress - PC HD	SIM	–	–	–	84.95
Megatraveller 1	ROL	74.95	–	74.95	–
Megatraveller 2	ROL	–	–	–	84.95
Mega-Lo-Mania + First Samurai	STR	79.95	–	79.95	–
Mercenary 3	ROL	74.95	–	–	–
Microprose Golf	SPO	84.95	–	84.95	–
Microprose Grand Prix Formula 1	SPO	84.95	–	84.95	–
Midwinter 2	SIM	84.95	–	84.95	99.95
Might & Magic 1	ROL	–	–	–	84.95
Might & Magic 2	ROL	84.95	–	–	–
Might & Magic 3	ROL	79.95	–	–	89.95
Ökolopoli	SIM	–	–	–	129.95
PGA Courses	SPO	44.95	–	–	44.95
PGA Plus (Tour incl. Courses)	SPO	79.95	–	–	84.95
Paperboy 2	ARC	69.95	–	–	69.95
Pirates !	SIM	69.95	54.95	–	69.95
Plan 9 From Outer Space mit Video	ADV	–	–	–	104.95
Pool Of Radiance - AM 1 MB	ROL	39.95	69.95	–	69.95
Pools Of Darkness kpl. dt.	ROL	89.95	–	–	89.95
Populous 2	STR	79.95	–	79.95	–
Populous World Editor	STR	44.95	–	–	–
Ports Of Call	SIM	69.95	–	–	84.95
Quest & Glory	COM	79.95	–	79.95	89.95
Race Drivin'	SPO	69.95	–	69.95	79.95
Railroad Tycoon	SIM	84.95	–	84.95	94.95
Rainbow Collection	COM	54.95	44.95	–	–
Rampart	STR	–	–	–	79.95
Realms	ARC	79.95	–	–	84.95
Red Baron - kpl.dt. AM 1 MB PC VGA	SIM	84.95	–	–	89.95
Return Of Medusa	ROL	69.95	–	–	79.95
Rocketeer - kpl. dt. PC VGA	STR	79.95	–	–	79.95
Schwarze Auge Das	ROL	–	–	–	89.95

Ab Anfang September auch in Deutschland! das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79.95	–	–	79.95
Secret Weapons HE 162 Mission	SIM	–	–	–	44.95
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	–	–	–	94.95
Secret Weapons P 38 Lightning	SIM	–	–	–	39.95
Secret Weapons P 80 Shooting Star	SIM	–	–	–	39.95
Sensible Soccer	SPO	69.95	–	–	–
Shadow Sorcerer	ROL	79.95	–	79.95	84.95
Shadowlands	ROL	79.95	–	79.95	79.95
Shuttle kpl. dt.	SIM	–	–	–	114.95
Silent Service 2	SIM	84.95	–	84.95	84.95
Sim Ant kpl. dt.	SIM	89.95	–	–	89.95
Sim City Architectur. 1 od. 2 je	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City Terrain Editor	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City und Populous	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Sim Earth	SIM	–	–	–	84.95
Simpsons The	ARC	69.95	44.95	69.95	79.95
Soul Crystal	ROL	69.95	44.95	69.95	79.95
Space Max	SIM	74.95	–	–	–
Special Forces	SIM	84.95	–	84.95	–
Spirit Of Adventure	ROL	69.95	44.95	–	79.95
Star Trek 25th Anniversary	ADV	–	–	–	84.95
Starbyte Collection No.1	COM	74.95	49.95	–	79.95
Starbyte Super Soccer	SPO	69.95	49.95	–	79.95
Starflight 2	ROL	69.95	–	–	79.95
Steigenberger Hotelmanager	SIM	59.95	–	–	69.95
Super Tetris - ab DOS 3.31	STR	–	–	–	84.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	69.95	49.95	69.95	79.95
Their Finest Hour	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Their Finest Hour Missiondisk 1	SIM	34.95	–	44.95	34.95
Top League	COM	79.95	–	79.95	89.95
UMS 2	SIM	79.95	–	79.95	89.95
UMS 2 Planeten-Editor	SIM	–	–	–	79.95
Ultima 4	ROL	69.95	–	–	–
Ultima 5	ROL	79.95	49.95	–	–
Ultima 6	ROL	79.95	39.95	–	79.95
Ultima Underworld	ROL	–	–	–	89.95
Wild West World mit Spielbrett	SIM	89.95	–	–	89.95
Windows Entertainment Pack	COM	–	–	–	89.95
Wing Commander 1	SIM	–	–	–	89.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 1 od. 2 je	SIM	–	–	–	44.95
Wing Commander 2 Special Operat. 1	SIM	–	–	–	49.95
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	–	–	–	49.95
Winter Challenge	SPO	–	–	–	84.95
Winzer	SIM	69.95	49.95	–	79.95
Wizardry 6 - Bane Cosm.F. kpl. dt	ROL	79.95	–	–	79.95
World Wrestling Federation	SPO	69.95	44.95	–	–
Zak Mc Kracken	ADV	74.95	64.95	74.95	74.95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ..... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ..... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
bitte ankreuzen

Computertyp .... □ **Kundenmagazin (kostenlos)**

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · Access · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

AUFTRAGGEBER

P 09/92

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

schickt einen der Charaktere in den Teleporter. Den Schlüssel in der Ecke solltet Ihr aufnehmen. Trinkt ein Schlückchen, betätigt den Schalter in der Ecke und verlaßt den Raum durch den Teleporter. Öffnet das Fallgatter mit dem neuen Schlüssel. Um den Schalter, auf dem "Nicht ziehen" steht, solltet Ihr einen Bogen machen (sonst warten noch mehr Überraschungen auf Euch).

Trinkt etwas und sammelt die Nahrungsmittel ein. Nun müßt Ihr alles über die mittlere Grube werfen — der Schalter dort arbeitet mit Gewicht und läßt das Loch verschwinden. Löscht alle Lichter (hier gibt es eine Lichtfalle!) und nehmt die Kiste aus dem Alkoven (mit Hilfe des Zauberbuchs und des Schlüssels). Den Raum müßt Ihr folgendermaßen verlassen: Benutzt den Schlüssel mit dem Fallgatter, postiert ein Paar der Charaktere auf dem vorderen, das andere Paar auf dem hinteren Schalter. Die hinteren beiden Charaktere werden nun in den angrenzenden Raum teleportiert, wo Ihr sie zunächst auch lassen solltet!

Mit dem ersten Paar geht Ihr durch die nun offene Tür. Sammelt die Kiste ein und stellt Euch auf den Schalter. Nun geht Ihr zurück und befreit das andere Paar. Um an den Schlüssel zum Ausgang zu kommen, müßt Ihr Euch wieder einmal mit einem Skelett befassen. Verlaßt anschließend den Raum und schließt Euch wieder der Party an.

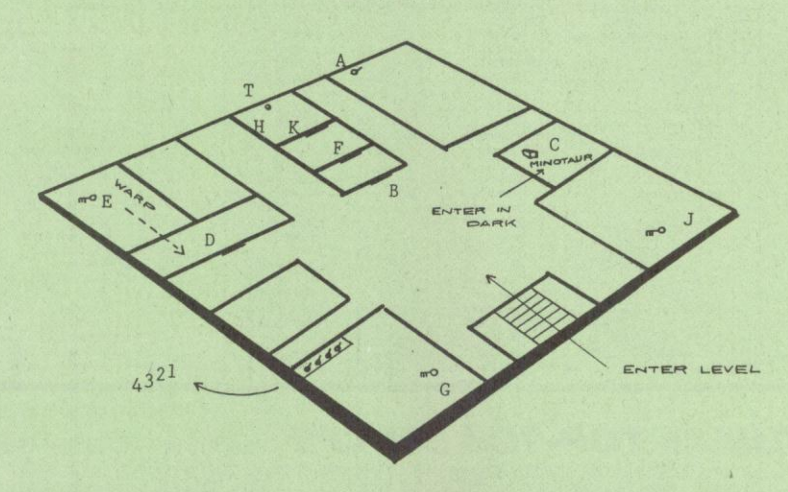
Beseitigt beide Skelette und betätigt den geheimen Schalter, der die nächste Tür öffnet. Nehmt den Schild und geht an der Figur vorbei ins Dunkel. Hier befinden sich zwei Gruben. Wenn Ihr einen Feuerball werft, wird ein Licht-Teleporter am Ende des Korridors aktiviert — die Gruben verschwinden! Nun könnt Ihr das Schloß und das Fallgatter öffnen. Die Walküre solltet Ihr mit Feuerbällen bekämpfen. Kauft irgendeinen Gegenstand (empfehlenswert ist die dritte Kiste) und geht dann durch die Tür. Hier muß sich wieder jemand auf den Schalter stellen.

Auf dem Altar könnt Ihr alle "aufgebrauchten" Items wieder mit neuer Kraft auffüllen — es ist auch möglich, Charaktere aus den "ewigen Jagdgründen" zurückzuholen.

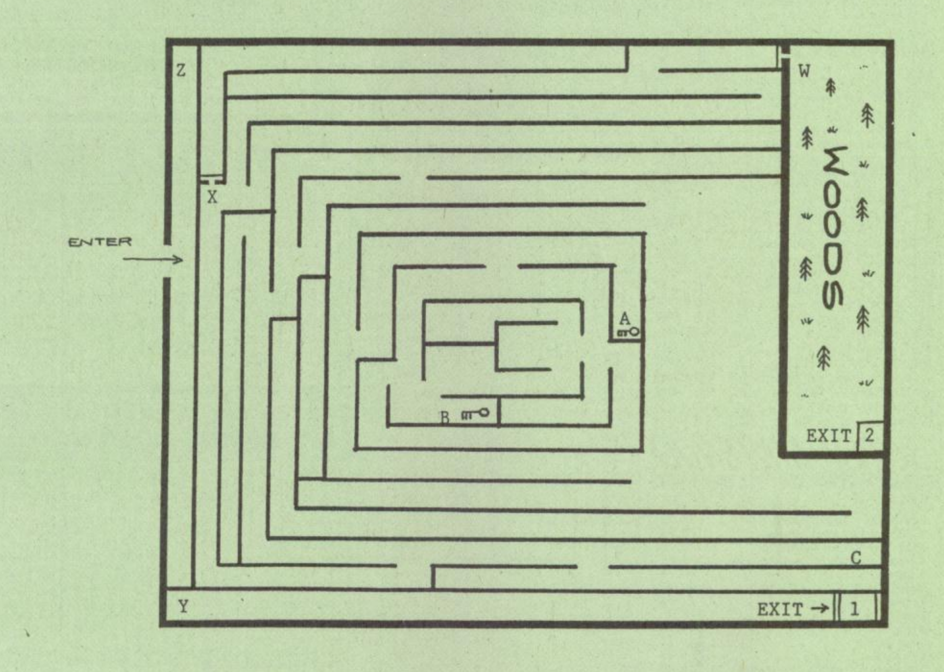
Genehmigt Euch ein Schlückchen, betätigt den Schalter und verlaßt den Raum, indem Ihr beide Schalter an der Außenseite der Tür benutzt.

Die Walküren könnt Ihr ent-

Level 6

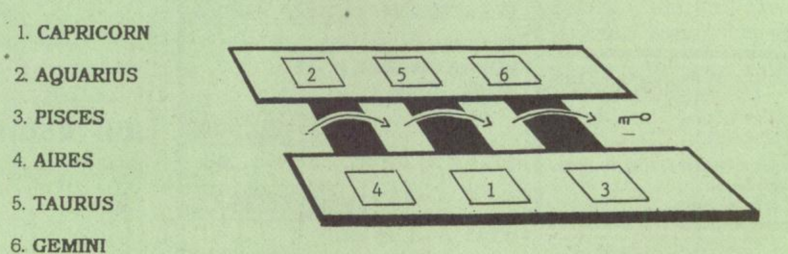


Level 7

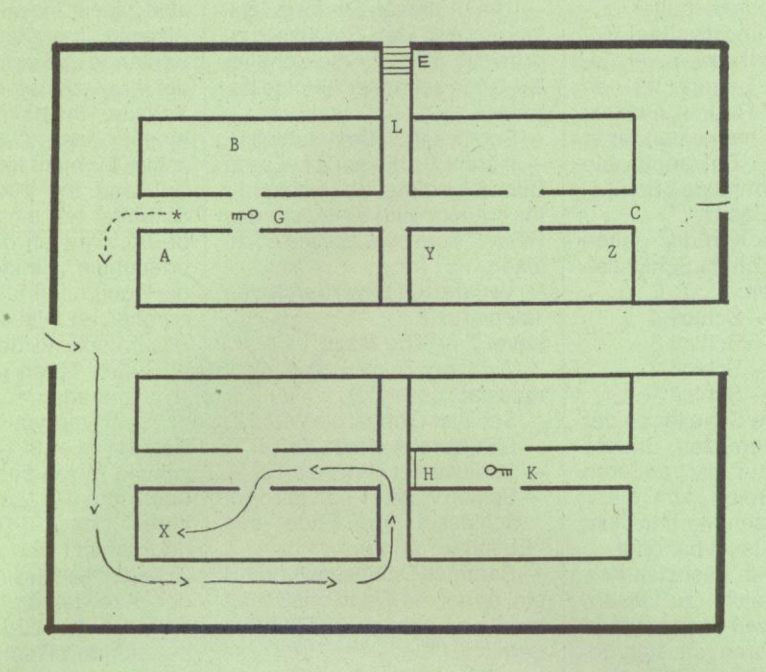


Level 8

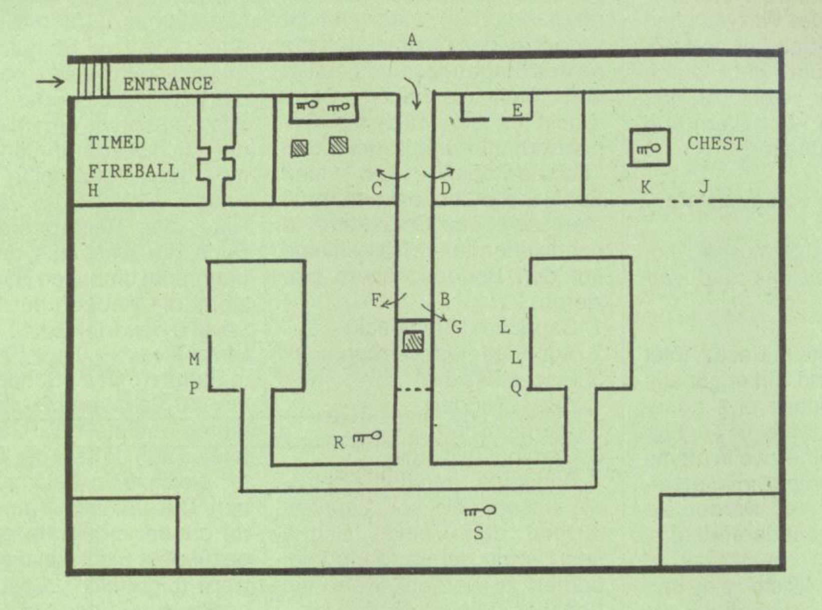
1. CAPRICORN
2. AQUARIUS
3. PISCES
4. AIRES
5. TAURUS
6. GEMINI



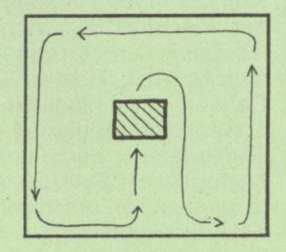
Level 9



Level 10



Level 11



weder umgehen oder töten. Dann sammelt Ihr die Goldmünze ein und öffnet die nächste Tür mit ihr — oder stellt Eure Charaktere vor dem Schild "Says nothing. Reveals much" auf. Nun öffnet sich eine geheime Wand und Ihr tretet ein. Die Kiste, die Ihr hier seht, wird mitgenommen. Dann dürft Ihr wieder einmal den Schalter betätigen, um die Doppeltüren zu öffnen. Hier muß sich die Party aufteilen: ein Charakter geht nach rechts, die Treppen herunter; die anderen nehmen die linke Treppenflucht zum Level 4.

Level 4 — "The Prison:

Der einzelne Charakter marschiert so lange, bis er an einen Brunnen kommt (Sackgasse!). Die anderen drei finden einen Geheimschalter zwischen der zweiten und der dritten Fackel an der Wand. Um die Bodenschalter müßt Ihr Euch hier nicht kümmern. Betätigt den Schalter und führt das einzelne Partymitglied wieder Eurer Party zu, nachdem die Wand sich aufgetan hat und Ihr alle Items eingesammelt habt. Weiter geht's — den Korridor entlang. Vermeidet hier den letzten Bodenschalter — er wird Euch zurück"warpen". Jeder sollte nun die "This message is for everyone"-Nachricht lesen. Verwendet Eure Münzen und wartet ein wenig, bis eine Kiste erscheint (die Ihr natürlich einsammelt). Drei aus Eurer Party müssen jetzt wieder auf die Bodenschalter. Sie werden dabei zwar gekidnappt, aber das soll Euch hier nicht weiter beunruhigen — Ihr seht sie später wieder. Allerdings solltet Ihr darauf achtgeben, daß Euer verbleibender Krieger mindestens ein Magie-Level von 4 besitzt. Seht Euch auch die anderen drei noch genauer an, einer davon wird seine Mitinsassen unschädlich machen müssen. Seid Ihr in den Zellen angekommen, paßt auf die Ratten auf! Wasser und Brot ist vorhanden und kann besorgt werden, indem man den Schlüssel am Eingang der "Brot und Wasser"-Zelle an sich bringt.

Der Charakter, der jetzt noch frei herumläuft, steckt den Schlüssel ein, der ihm gerade erschienen ist und öffnet die Tür links. Hier könnt Ihr einen Wasserball-Zauber einheimsen. Trinkt einen Schluck und geht weiter den Korridor herunter. Schlüpft durch den Spalt in der Wand und bekämpft den Feuerdämon mit den Wasserbällen. Wenn er stirbt, wird sich eine Zelle öffnen und einer der drei Charaktere ist wieder frei.

Verlaßt den Raum so, wie Ihr ihn betreten habt, geht aber nun nach links, betätigt den Schalter am Fallgatter und betretet den Raum.

Der Schalter hat den Teleporter für eine kurze Zeitspanne aktiviert. Werft Gegenstände in den Teleporter — sie werden zum Bodenschalter transportiert, der die Gruben verschwinden läßt. Dann sammelt Ihr die Items wieder ein und betätigt den Schalter, der die Zelle öffnet. Nun könnt Ihr die Zelle mit drei Charakteren verlassen.

Wendet Euch nach links (aus der Perspektive Eurer Charaktere) und geht den neuen Korridor bis zu der T-Kreuzung. Hier solltet Ihr Euch ebenfalls links halten. Betätigt den Schalter und beseitigt den Minotaurus. Sammelt die Kiste ein, sie enthält einen Schlüssel und Münzen. Der Schlüssel öffnet die letzte Zelle. Vergeßt nicht den Schlüssel in dieser Zelle (bei der Tür)!!! Verlaßt den Raum und wendet Euch nach rechts. Steckt den Zellenschlüssel in das Schloß und betretet den Speisesaal. Ein Schalter in der Ecke wird die Tür öffnen. Nun könnt Ihr ein paar Lebensmittel kaufen und wieder eine Kiste in Euren Besitz bringen. Trinkt ein wenig und geht in den Hauptschalterraum. Hier solltet Ihr es unbedingt vermeiden, Schalter 4 zu betätigen, sonst laßt Ihr die Monster rein!!! Der Minotaurus in diesem Raum muß beseitigt werden. Dann betätigt die Schalter 1, 2 und 3, die wieder Türen öffnen. Den Schlüssel solltet Ihr einsammeln, indem Ihr jemanden hineinschickt und wartet, bis der Schlüssel erscheint (nicht "choose key"). Öffnet nun den letzten Raum mit dem Schlüssel und steigt hinunter zum 5. Level.

Level 5:

Öffnet die Tür, indem Ihr den Schalter betätigt und schickt einen Kämpfer in den Raum. Die Fotolinse nimmt ihn wahr und öffnet die Türen, hinter denen die Monster lauern. Versucht sie jeweils einzeln zu bekämpfen und paßt auf die Feuerdämonen auf — sie bringen durch ihr Licht die Fotolinsen dazu, alle Monster auf einmal freizulassen.

Einer der Feuerdämonen ist im Besitz des Schlüssels für den Ausgang. Macht den Dämon unschädlich und schleust die gesamte Party durch. Jetzt könnt Ihr wieder Eure Münzen sinnvoll verwenden und die Altäre benutzen. Anschließend versorgt Ihr Euch mit Erfrischungen und schickt Eure Charaktere in den Teleporter (nicht vergessen: Gegenstand auf dem Bodenschalter zurücklassen!). Löscht alles Licht und geht durch den neuen Teleporter. Nun betretet Ihr den "One Each"-Raum. Schickt Eure Männer nacheinander in den Korridor. Bekämpft das Skelett und nehmt den Schlüssel in Euren Besitz.

Für diesen Korridor gelten folgende Schloß-Schlüssel-Kombinationen:

Schlüssel 1 — Schloß 4
Schlüssel 2 — Schloß 3
Schlüssel 3 — Schloß 2
Schlüssel 4 — Schloß 1

Ihr könnt die Schalter an der Außenseite benutzen, um die Charaktere auf der anderen Seite zu befreien. Um diese Aufgabe zu lösen, werden nicht alle vier Schlüssel benötigt.

Um auch den nächsten Korridor erfolgreich zu lösen, braucht Ihr zwei Teams aus je zwei Charakteren, die sich gegenseitig helfen sollen. Benutzt die folgende Kombination:

Schalter 1 schließt Grube A
Schalter 2 schließt Grube B

Schleust jedes Partymitglied durch, stellt Euch auf den Bodenschalter und geht durch das Fallgatter. Geht zu den "Mystery Tour"-Schaltern und betätigt die Schalter:

A —
Betätigt beide Fotorezeptoren.

B —
Sammelt den Schlüssel ein, löscht alle Fackeln und verschwindet.

C —
Nehmt die Kiste in Besitz, tötet das Skelett und hinterlaßt alle Items bei "Please give generously". Geht durch die Tür und weiter durch eine zweite (Items können zwar nicht mitgenommen werden, Ihr werdet sie aber draußen wiederfinden).

D —
Sammelt die Kiste ein und werft einen Feuerball in die Richtung des Pfeils. Durch einen Warp X-Y-Z wird sich die Tür öffnen.

Benutzt die eingesammelten Schlüssel an den 3 Schlössern und wartet, bis sich die Türen öffnen. Dann begebt Ihr Euch zum Level 6.

Level 6:

In diesem Level findet Ihr wieder eine Anzahl von Schlüsseln und Schaltern, die Türen im gesamten Level öffnen.

Die Zeichnung sollte klarmachen, was genau was bewirkt:

— Schalter A öffnet Tür B.
— Wenn Ihr Tür D durchschritten habt, werft Feuerbälle den Korridor hinunter, bis Schlüssel E erscheint.
— Schlüssel E öffnet Schloß F.
— Um in diesen Raum zu gelangen und den Schlüssel zu erhalten, müßt Ihr die Schalter 2-4-3-1 in schneller Abfolge betätigen.
— Schlüssel G öffnet Schloß H.
— Nehmt Schlüssel J in Euren Besitz, er öffnet das Schloß K. Ihr braucht eine Kiste, um das Rätsel "I am one, act like 6" zu lösen.
— Verlaßt den Level durch den Teleporter T.

Level 7 — The Maze:

(Achtung: Zeichnung ist nicht maßstabsgerecht!)

— Schalter C öffnet die Wand Z.
— Schlüssel A öffnet die Tür Y.
— Schlüssel B öffnet die Tür X.
— Schloß W kann man mit dem Schlüssel am Ende des "Egyptian" öffnen.
— Sammelt Schlüssel A und B ein, öffnet die Wand mit Schalter C und geht durch Exit 1 in den Level 8.

Level 8 — "The Egyptian Level":

Werft 3 Münzen in den Brunnen am Ende des langen Ganges (Ihr kommt an zwei Sarkophagen vorbei). Nun geht Ihr wieder zu den Doppeltüren nahe des Einganges und betätigt den Geheimschalter. Dann drückt Ihr den nächsten Geheimschalter und betretet den "Zodiac-Room". Um den Schlüssel zu bekommen, muß man zwei der Charaktere in nachstehender Reihenfolge auf den Bodenschaltern plazieren:

1. Capricorn (Steinbock)
2. Aquarius (Wassermann)
3. Pisces (Fische)
4. Aries (Widder)
5. Taurus (Stier)
6. Gemini (Zwillinge)

Derjenige, der den Schlüssel einsammeln soll, kann jedesmal dann einen Schritt nach vorne gehen (ohne teleportiert zu werden), wenn ein Schalter aktiviert worden ist.

Nehmt den Schlüssel in Euren Besitz und geht durch die Doppeltüren. Um das "Sacrifice-Puzzle" zu lösen, plaziert einen der Charaktere ohne Items am Ende des Gangs. Nun laßt Ihr einem zweiten einen Feuerball nach ihm werfen. Der Feuerball explodiert in dem Altar und öffnet die Türen. Geht durch sie hindurch.

Werft einen Feuerball in den Teleporter, der durch den Geheimschalter "Send an appropriate sacrifice" erschienen ist. Seid dabei vorsichtig — wenn Ihr den Feuerball zu früh oder zu spät werft, erscheint er hinter Euch!

Nun müßt Ihr die Charaktere vorsichtig um die Gruben herummanövrieren (die Schalter sind hier irrelevant). In einem Alkoven, verziert mit einer Schlange und einer Fackel, findet Ihr wieder einen geheimen Schalter. Ihr befindet Euch in einem Laden. Das dritte Item solltet Ihr nicht kaufen!!!

"Read the Hieroglyphics": Schreitet erst einmal die Wände ab, die sich daraufhin hell erleuchten. Einige Schlüssel, die Euch noch fehlen, werden erscheinen. Alle 4 müssen eingesammelt werden, damit die nächsten Türen geöffnet werden können.

"Send me your champion": Betätigt die 3 Schalter und schickt Euren besten Kämpfer durch die Tür. Laßt alle seine Items zurück ("Travel light") und schickt den Krieger zum Schalter. Er wird nach jenseits der "Axe" teleportiert. Nun betätigt Ihr den Geheimschalter, betretet den Raum und macht den Minotaurus mit der Fackel unschädlich. Bringt die Kiste in Euren Besitz (sie enthält zwei Schlüssel, wovon einer für den Ausgang ist). Mit dem zweiten Minotauren verfahren wir wie eben. Die zwei Schlüssel, die Ihr jetzt noch besitzt, passen in die Schlösser bei den Stufen. Jetzt erscheint ein Teleporter, der Euch wieder in den "Send me your champion"-Raum bringt. Vereint Eure Party mit Hilfe des Teleporters, reißt Euch die Kiste aus dem Geheimraum unter den Nagel und steigt die Treppen herunter — Level 9 erwartet Euch!

Level 9:

Benutzt das Schachbrett, um die Schalterabfolge zu kopieren und stellt Eure Charaktere so auf, daß sie die 4 Schalter gleichzeitig betätigen können. Die nächsten Türen könnt Ihr öffnen, indem Ihr eine angezündete Fackel in die Grube werft (Lightfalls"). Löscht beide Fackeln — dann öffnen sich auch die nächsten Türen. Werft einen Feuerball in den Teleporter ganz rechts. Die Grube verschwindet und eine Wand tut sich auf. Hier geht Ihr bis "Fire Straight" und tut genau das — gerade über die Gruben. Zwei Teleporter erscheinen, mit denen Ihr über die Gruben warpen könnt.

— Lest Schild X; es wird Euch teleportieren.
— Versucht alle Schilder zu lesen, auf die Ihr stoßt: sie können Euch transportieren:

X -» Y -» Z -» A -» B -» C

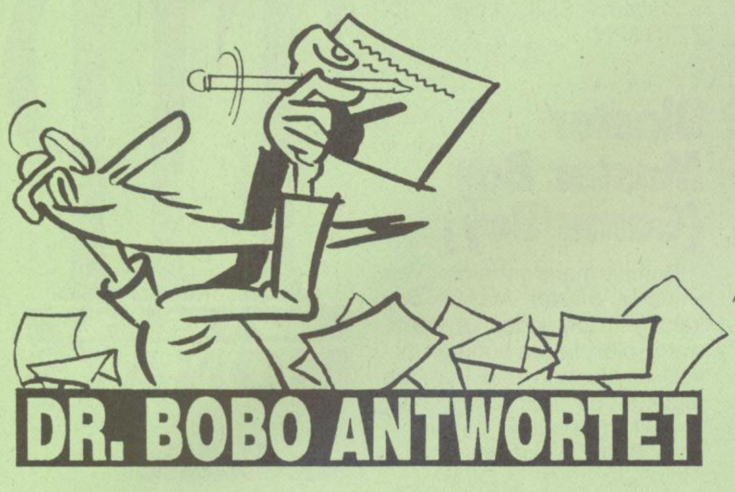
— Schlüssel K öffnet Schloß L.
— Schlüssel G öffnet Tür H.
— Verlaßt den Level durch E.

Level 10:
— Betätigt Schalter A.
— Drückt den Geheimschalter B; er öffnet die Wände C und D.
— Öffnet und passiert Tür D. Stellt Euch in der Ecke E auf. Die Wände F und G öffnen sich daraufhin.
— Schlüssel K öffnet das Schloß L und das Schloß M.
— Schloß P und Q können mit den Schlüsseln R und S geöffnet werden.
— Öffnet die Tür. Wenn Ihr Euch entscheidet, durch P zu gehen, benötigt Ihr 2.5 kg Gewicht, falls Ihr Q wählt, braucht Ihr 3 Goldmünzen (nicht mehr!).
— Beseitigt die beiden Anubisse, sammelt die Schlüssel ein und betretet Level 11.

Level 11 — "The Gateway":
Benutzt alle Schlüssel, die Ihr gesammelt habt und geht von Raum zu Raum, bis Ihr zu dem letzten Teleporter kommt. Dort könnt Ihr den "Woodland Key" einheimsen und kommt im "Maze"-Level wieder an. Hinter der "Woodland"-Tür findet sich die Treppe zu Level 12. Und ab in die Höhle!

Level 12 — "The Cave":
Ihr verlaßt diesen Level durch den Teleporter und befindet Euch im...

Level 13 — "The Temple":
Findet den "Overlord" (die verhüllte Figur) und beseitigt ihn. Dann nehmt Ihr seinen Schlüssel und betretet den Tempelraum.
Shadowlands ist gelöst!



Black Crypt

Klaus Wenzel ist einer von vielen, der eine Frage zu Electronic Arts *Black Crypt* hat. Er steht am Anfang des zweiten Levels und kann dort das Monster nicht umhauen. Mit welcher Waffe läßt sich der Finsterling erlegen und wo findet er sie.

Die Antwort zu Elvira II

Heinz Krause aus Duisburg kann Helmut Uhland bei seinen Problemen mit der Horror-Lady weiterhelfen.

1. Die Zutaten des Auferstehungsspruchs:
— Das Gehirn von Frankenstein (nicht das im Glas)
— Das Skalpell (bzw. Hirnschale von Frankenstein)
— Das Herz im Glas aus dem Labor.
— Eier aus der Küche
— Das persöhnliche Gebetsbuch aus der Kapelle.

2. Das Monster vor der Tür: Erst den Kupferstab aus dem Heizungskeller holen, auf dem Dach befestigen. Vorher Dracula mit Stimmgabel "benutzen". Mit der Leiter aus dem Kinderzimmer aufs Dach. Kupferstab befestigen. Sturmbeschwörung. Im Labor rechten Hebel drücken bis ganz oben. Linken Hebel drücken: Frankenstein lebt. Genügend Abstand zwischen Tür und Frankenstein lassen. Mit Drahtschere Drähte durchschneiden.

3. Geist im Studio:
Bauklotz aus dem Kinderzimmer holen. Klotz ein Feld vor dem Geist ablegen. Der Geist holt sich den Klotz, dann schnell ins Zimmer.

Chuck Rock

Sven Böhme aus Troisdorf ist unter die Neandertaler gefallen. Hier sein Hilferuf. Den ersten Obermotz nach vier Leveln (Saurier) habe ich nach 11 Steinwürfen erledigt. Den zweiten Obermotz nach weiteren vier Leveln (Säbelzahn) schaffe ich nicht! Bitte um Hilfe. Wer weiß eine todsichere Taktik?

Imperium

Christian Klenke aus Bielefeld hat ein kleines taktisches Problemchen. Trotz genauem Studiums der Anleitung gelingt es ihm nicht, Kampfschiffe mit einer höheren Gewichtseinheit als 100 zu entwickeln und zu bauen. Der Herstellungsplanet besitzt einen technischen Level von 107 und müßte laut Anleitung Schiffe mit einem Gewicht von 800 bauen können. Ist das ein Programmfehler oder wo liegt die Lösung des Problems.

Heimdall

Jörn Trümmner aus Remscheid möchte von Euch wissen, wie es in der Welt der Menschen auf der Insel rechts oben weiter geht. Er hat schon alle anderen geschafft. Jetzt hat er dort einen Hammer entdeckt und weiß nicht so recht, was er damit anfangen kann.

Eco Quest

Michael Horn aus Dresden sitzt unter Wasser fest. Er hat die Stadt Eluria vorerst von ihren Problemen befreit, ist zum Riffanfang hinausgeschwommen und kommt nun bei dem großen Statuenkopf nicht weiter. Er hat dort zwar schon allen Müll und den Spiegel aufgesammelt kann aber trotzdem nicht weiter nach rechts schwimmen. Wer kann an dieser etwas unübersichtlichen Stelle weiterhelfen?

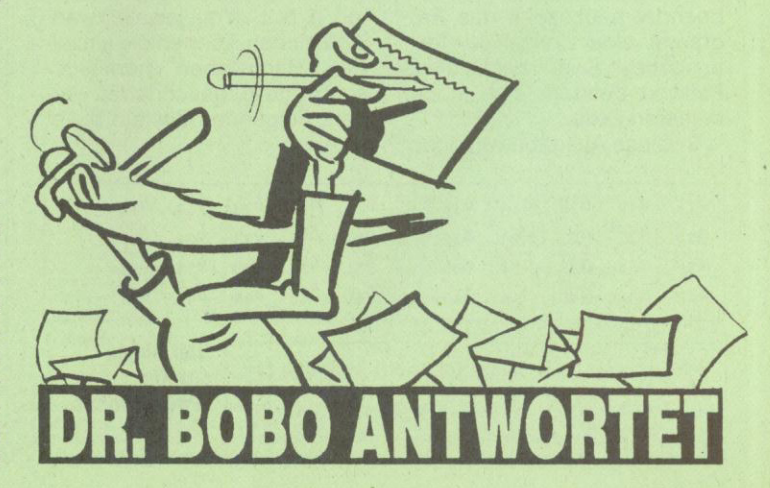
Ultima 5

Jürg Eglin aus Pratteln hat sich mal wieder in die verzwickte Welt von *Ultima 5* gewagt und hängt fest.

Wie kommt er an das "Sword of Cowardice"? Er hat sich erst durch das Dungeon Hythloth gekämpft und steht jetzt in der Unterwelt. Die Mystic Weapons und Armours hat er gefunden. Wozu dienen sie? Wie kommt er an die "Shard"? Er ist von einer Bergkette umgeben, die er nicht überklettern kann. (Mit dem "Grappler" geht's nicht)

Chaos Strikes Back

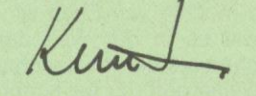
Roger Wassner aus Ludwigshafen hat sich mal wieder mit dem guten alten Lord Chaos angelegt. Hier seine Frage zu dem "Diabolic Demon Director": Wie kommt er zur Tür des "ROS" Weges? Das blaue Feld über der Plattform bzw. über dem Kontakt ist aus, trotzdem klappt es nicht.





In diesen hitzigen Sommermonaten fällt es dem Gewohnheitsspieler immer wieder schwer, sich vor seine Konsole zu hocken, während vor dem Haus ein azurblauer Himmel und strahlender Sonnenschein warten. Doch trotz dieser wahrlich strahlenden Aussichten, kommen wir wohl von unserer Lieblingsbeschäftigung nicht los. Und so wird ein Obermotz nach dem anderen kaltgemacht — ein Spiel nach dem anderen gelöst. Anbei fällt noch der eine oder andere Cheat, die sinnloseste Lösung oder das witzigste Paßwort ab. Nehmt sogleich ein Kärtchen, schreibt Euren Tip auf und schickt es einfach an die *POWER PLAY*. Wollt Ihr uns gar eine riesengroße Freude machen, tippt Eure Paßwörter oder Lösungen in den Speicher eines PCs (wenns nicht der eigene ist, tut's auch der vom Papa). Speichert den Text wenn möglich im *Word*-Format ab oder schickt ihn einfach als Ascii-Text-File auf einer Diskette an uns.

Einen verspielten Monat mit tollem Wetter, netten Partys und verteufelt guten Videospielen wünscht Euch Euer



Shi Kin Joh (Mega Drive)

Für Otto Normalverbraucher aus Deutschland wirft das japanische Importmodul *Shi Kin Joh* hinsichtlich des Paßwortsystems gewaltige Fragen auf. Marcel Karpa aus Cuxhaven entschlüsselte das System und gab gleich noch einige Paßwörter dazu. Man bedient sich am besten folgenden Ablaufs:

1. Nachdem Ihr das Spiel über den fünften Menüpunkt beendet habt, zeigt das Programm eine dreizeilige Textausgabe. Das zwölfstellige Paßwort befindet sich in der mittleren Zeile.

2. Diese Ausgabe wird ignoriert und mit dem C-Knopf bestätigt.

3. Jetzt wird das Modul nochmals von vorne gestartet, ohne das Gerät auszuschalten. Bei der "Start"-Option den zweiten Menüpunkt, für Spielbeginn mit Paßwort, anwählen.

4. In der Zeile am oberen Bildschirmrand steht nun das Paßwort. Aus den darunterliegenden vier Feldern (siehe unten: a, b, c, d) mit jeweils zwanzig Zeichen, können die einzelnen Buchstaben herausgesucht und aufgeschrieben werden. Folgendes System bietet sich an:

a_{11}	a_{12}	a_{13}	a_{14}	a_{15}	b_{11}	b_{12}	b_{13}	b_{14}	b_{15}	...
a_{21}	a_{22}	a_{23}	a_{24}	a_{25}	b_{21}	b_{22}	b_{23}	b_{24}	b_{25}	...
a_{31}	a_{32}	a_{33}	a_{34}	a_{35}	b_{31}	b_{32}	b_{33}	b_{34}	b_{35}	...
a_{41}	a_{42}	a_{43}	a_{44}	a_{45}	b_{41}	b_{42}	b_{43}	b_{44}	b_{45}	...

Level 17: a_{44} c_{11} c_{14} a_{13} a_{22} c_{13} a_{15} a_{11} b_{24} c_{13} c_{32} b_{24}
Level 31: a_{44} c_{11} c_{14} a_{13} a_{22} c_{32} a_{15} a_{11} b_{24} c_{32} c_{24} b_{12}
Level 39: b_{43} c_{14} c_{15} a_{42} b_{34} b_{43} c_{34} a_{11} d_{15} a_{33} d_{21} d_{21}
Level 46: a_{25} a_{45} b_{11} b_{34} a_{14} b_{23} a_{44} a_{11} c_{24} b_{23} c_{11} b_{21}

Hier einige *Shi Kin Joh*-Paßwörter

Lemmings (Super Nintendo)

Hier noch ein Nachtrag zu den *Lemmings*-Levelcodes in der letzten *POWER PLAY*. Majer Günter aus Ried erspielte auch den Code für das letzte *Lemmings*-Level Hier ist er:

Mayem Skill Level 30: ZTTGRFH

Blaster Master Boy (Game Boy)

Bombermans entfernter Verwandter *Blaster Master Boy* kann mit folgender Level-Anwahl sofort in die höheren Levels eintauchen und Bomben legen, was das Zeug hält. Drückt im Titelbild einfach A und "Start" gleichzeitig.

Desert Strike (Mega Drive)

Wem die Wüstenhatz um den AH-64 zu schwer ist, der möge den kleinen Trick von Christian Wilhelm aus Feldkirchen ausprobieren. Er basiert scheinbar auf einem kleinen Programmierfehler. So gibt es eine Möglichkeit, feindliche Stellungen wirksam einzuäschern und vollkommen unverletzt weiterzuflattern. Fliegt einfach sehr langsam in Richtung Feind und ballert mit dem MG fleißig in den Sand. Irgendwann sucht sich Eure Kanone das Ziel. Im selben Moment bleibt Ihr stehen und siehe da: Ihr werdet von der feindlichen Stellung schlicht ignoriert — Millimeterarbeit vorausgesetzt.

TIP DES MONATS

Ax Battler (Game Gear)

Als "Tip des Monats" entpuppt sich diesmal die Mini-Komplett-Lösung des Action-Adventures *Ax Battler*. Kristian Zieger aus Oldenburg spielte die Saga aus der *Golden-Axe*-Serie durch. In den Tabellen findet Ihr zu den Gegnern und Rätseln einige wichtige Hinweise. Mit Hilfe der Paßwörter startet Ihr mit der maximalen Anzahl an Vasen und habt das Training im jeweiligen Dorf schon vollbracht.

Gegner	Schlagart	Vorgehensweise
Babarian	stärkster Schlag, den man besitzt	An einer Stelle stehenbleiben. Wenn der Gegner nahe genug ist, zuschlagen.
Neo Babarian	wie Babarian	wie Babarian
Amazon	wie Babarian	wie Babarian (wenn nötig auch angreifen)
Neo Amazon	wie Babarian	wie Amazon
Skeleton	wie Babarian	Kommt es angelaufen, ein Stück zurückgehen. Zuschlagen wenn es ganz nach hinten gelaufen ist.
Neo Skeleton	"S. Swing"	Ein Stück zurückflitzen, wenn es angesprungen kommt. Berührt es wieder den Boden, zuschlagen.
Knight	"S.- oder U.Swing"	An einer Stelle stehenbleiben. Hat er zweimal geschlagen, schnell vorgehen und zuhauen.
Neo Knight	"Trackel"	Habt Ihr ihn getroffen, schnell zurücklaufen.
Bad Bros.	"S.- oder U.Swing"	Kommt er angesprungen, nach links ausweichen und dann zuschlagen.
D. Adder	"S.- oder U.Swing"	Sofort angreifen und regelmäßig zuhauen. Aufpassen, daß Ihr nicht von seiner Riesenaxt gtroffen werdet.

Alle Gegnertaktiken des *Ax Battlers* auf einem Blick

SOFTWARE MANIACS empfehlen DIE TRAUMFABRIK

DIE SPEZIALISTEN

" DER LADEN AUS EINER ANDEREN DIMENSION "

HOTLINE 1
030/6944862
11 - 19 h Versand
sonst Anrufbeantworter

	PC	Amiga	ST
Amiga 4-Player Adapter	-	24,95	-
A-Laufw. + Speedball 2 + Gods	-	199,-	-
Amiga Mouse (Roctec)	-	44,95	-
Am 1MB Speichererweiterung +	-	89,95	-
Am 1MB + Kick Off 2	-	99,95	-
1869 ++	84,95*	74,95*	-
Abandoned Places ++	84,95*	69,95	74,95*
Aces of the Pacific +	89,95	i.V.	-
Adlib Gold	499,-	-	-
Airbus 320 ++	99,95	94,95	94,95
Air Support +	i.V.	64,95*	-
Amberstar 1 ++	i.V.	79,95	79,95
Amberstar 1 Lsg.-Buch ++	29,95*	29,95	29,95
Ashes of Empire +	89,95*	84,95*	84,95*
A.T.A.C.	99,95*	i.V.	i.V.
A-Train	99,95	i.V.	-
B-17 +	99,95*	i.V.	i.V.
Bandit Kings of Anc. China +	89,95	84,95	-
B.A.T. 1 ++	74,95	74,95	89,95
B.A.T. 2 ++	84,95*	74,95*	74,95*
Battle Isle ++	84,95	69,95	-
Battle Isle Erweiterungsdisk ++	44,95	44,95	-
Black Crypt (inc. Cluebook) +	i.V.	69,95	-
Black Sect ++	84,95*	74,95*	74,95*
Bonk +	-	69,95*	-
Buck Rogers 1 ++	89,95	84,95	-
Buck Rogers 2	79,95	69,95*	-
Buck Rogers 2 ++	89,95*	i.V.	-
Buck Rogers Brettspiel v. TSR +	!!!! 79,95	!!!! 79,95	!!!!
Bundesliga Manager 2 ++	74,95	69,95	69,95*
Cadaver - The Payoff ++	i.V.	39,95	39,95
Carriers at War	99,95*	i.V.	-
Castles +/++	84,95	69,95	-
Castles Data Disk	39,95	i.V.	-
CH Products Gamecard 33 MHz	89,95	-	-
CH Products Flightstick	99,95	-	-
Champions of Krynn +	69,95	69,95	-
Chaos Engine +	-	69,95*	69,95*
Chessmaster 3000 +	89,95	-	-

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC	Amiga	ST
Civilisation ++	104,95	94,95	i.V.
Civilisation Brettspiel +	!!!! 79,95	!!!! 79,95	!!!!
Command HQ +	94,95	-	-
Columbus +	89,95*	74,95*	-
Conq. of Lg Bow - R. Hood +	89,95	89,95*	?????
Conquestador ++	89,95	74,95	74,95*
Crisis in Kremlin +	99,95	i.V.	i.V.
Curse of the Azure Bonds +	-	69,95	74,95
D/Generation +	84,95	79,95	i.V.
Daemonsgate 1 +	84,95*	79,95	79,95*
Darklands	104,95*		-
Dark Queen of Krynn	74,95	69,95*	-
Dark Seed +	89,95	74,95*	-
Daughter of Serpents +	89,95*	i.V.	-
Cthulhu Rollenspiel ++	alle Module auf Lager		
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Dragonflight ++	84,95*	69,95	69,95
DSA-Die Schicksalsklinge ++	99,95	89,95*	89,95*
DSA Rollenspiel (Schmidt)	alle Module auf Lager		
Dungeon Master	89,95*	69,95	69,95
Dynablasters +	?????	?????	?????
Elvira 1 ++	89,95	74,95	74,95
Elvira 2 ++	89,95	74,95	74,95
Epic +	79,95	69,95	69,95
Eternam +	89,95	74,95*	-
Eye of the Beholder 1	49,95	69,95	-
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2	69,95	69,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	84,95*	-
Eye of Beholder 2 Lsg.-Buch ++	24,95	24,95	-
F-15 Strike Eagle 2 +	89,95	84,95	84,95
Falcon 3.0 +	109,95	-	-
Falcon 3.0 - Operation Tiger	59,95*	-	-
Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95	74,95
Fate Lsg.-Buch ++	39,95*	39,95	39,95
Fire & Ice +			
-69,95	69,95	74,95	
Flight of the Intruder +	39,95	79,95	79,95

Über 1000 lieferbare Spiele

	PC	Amiga	ST
Formula 1 Grand Prix +	89,95*	84,95	84,95
Gateway +	99,95	-	-
Gateway to Savage Frontier 1	74,95	69,95	-
Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95	i.V.	-
Gateway to Savage Frontier 2	74,95	i.V.	-
Global Conquest	89,95	-	-
Global Effect +	84,95	69,95	69,95*
Gods +	84,95	69,95	69,95
Go Simulator (Ishi Press) +	89,95	-	-
Grand Prix Unlimited	84,95*	-	-
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Great Courts 2 ++	74,95	69,95	69,95
Gunship 2000 +	99,95	-	-
Hardball 3	89,95	-	-
Harpoon 1.2.1 +	89,95	79,95	-
Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Haunted +	89,95*	i.V.	i.V.
Heart of China ++	89,95	89,95	-
Hook +	i.V.	69,95*	69,95*
Humans +	74,95*	69,95*	69,95*
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95	69,95	69,95
Indiana Jones 4	89,95	-	-
Indiana Jones 4 ++	9/92	i.V.	i.V.
Indiana Jones 4 Lsg.-Buch ++	15,00*	15,00*	15,00*
Indiana Jones Action Game +	74,95*	69,95*	69,95*
Intern. Sports Challenge +	84,95*	74,95*	-
Jaguar +	-	69,95	69,95
J.Madden Football (PC:92)+	84,95*	69,95	-
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95*	i.V.	-
Kings Quest 5 ++/+	109,95	84,95	-
Knights of the Sky +	89,95	84,95	84,95
L'Empereur ++	109,95	-	-
Larry 1 VGA +	89,95	84,95	-
Larry 3 ++	99,95	99,95	-
Larry 5 ++	99,95	89,95	-
Laura Bow 2 +	94,95	i.V.	-
Legend of Faerghail ++	74,95	69,95	69,95
Legend of Kyrandia (Westwood)	89,95*	i.V.	-

Software zum Anfassen

Game Boy		Super NES	
Altered Space	69,95	Act Raiser	54,95
Battle Toads	69,95	Arcana	159,95
Batman 2	69,95	Dungeonmaster	149,95
Bubble Bobble	69,95	F-Zero	139,95
Bugs Bunny 2	79,95	Formation Soccer	149,95
Castlevania 1	69,95	John Madden Footb.	149,95
Choplifter 2	69,95	Lemmings	139,95
Double Dragon 2	69,95	Magic Sword	149,95
Duck Tales	59,95	Might & Magic 2	159,95
Dynablasters	59,95	NCAA Basketball	149,95
F-1 Race	69,95	PGA Golf	149,95
Faceball 2000	69,95	Pilot Wings	119,95
Final Fantasy Lgd 1	84,95	R.of 3 Kingdoms 2	169,95
Final Fantasy Lgd 2	84,95	Sim City	99,95
Final Fantasy Adv.	84,95	Sim Earth	159,95
Game Boy Wars 2	89,95	Soul Blader	139,95
Gauntled 2	69,95	Streetfighter 2	139,95
Kick Off	69,95	Super Aleste	139,95
Marble Madness	69,95	Ultima 6	159,95
Mickeys Dang. Ch.	79,95	Zelda 3	159,95
Mickey Mouse 2	59,95		
Monopoly	79,95	**LYNX**	
Nemesis 1	69,95	Lynx 2 dt.	
Parodius	69,95	1 Jahr Garantie	199,95
Pinball R. of Gator	49,95	Lynx Netzteil	24,95
Prince of Persia	69,95	Awesome Golf	74,95
Probotector	69,95	Checkered Flag	64,95
Robocop 2	59,95	Cyberball	74,95
R-Type	69,95	Gauntled	74,95
Sagaia	69,95	Hockey	74,95
Shanghai	59,95	Ishido	74,95
Simpsons	69,95	Rampart	79,95
Speedball 2	69,95	Rolling Thunder	74,95
Super Mario Land	49,95	Shanghai	74,95
Sword of Hope	79,95	Slime World	64,95
Teenage Turtles	69,95	Toki	74,95
Tiny Toon	69,95	Turbo Sub	64,95
Xenon 2	69,95	Warbirds	64,95
WWf Superstars	69,95	World Class Soccer	74,95

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizensierte Nintendo-Module

Verkaufs Charts – Maniacs Top 20

1. Indy 4
2. Ultima Underweorld
3. Ultima 7
4. Monkey 2
5. Aces of the Pacific
6. Sensible Soccer
7. Civilisation
8. Das Schwarze Auge
9. Global Effect
10. Desert Strike
11. A Train
12. Wing Commander 2
13. Der Patrizier
14. Super Aleste
15. Perfect General
16. Desert Strike
17. Bane dt.
18. Dark Queen of Krynn

HOTLINE 2
030/6937245
11 - 18.30 h Laden

Unser Softwaretempel in der Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs proudly presents..........

DIE TRAUMFABRIK
******** Die Nummer 1 in Berlin ********

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Montag - Freitag 11 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h
85 Quadratmeter Software pur

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner , Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse

030/6944156
Info-Anrufbeantworter
030/6944256
Fax-Line

	PC	Amiga	ST
Lemmings 1 +	49,95	49,95	49,95
Lemmings - Oh No +	49,95	49,95	49,95
Links 386 Pro Super VGA +	94,95	-	-
Links Kurse	44,95	44,95	-
Loom ++	74,95	74,95	74,95
Lord of the Rings 1 +	69,95	69,95*	-
Lord of the Rings 2 +	74,95*	-	-
Lost Admiral	99,95	i.V.	-
Lost Teasures of Infocom	139,95	139,95	?????
Lotus Turbo Challenge 2 ++	-	64,95	64,95
Lure of the Temptress +	89,95	74,95	i.V.
M1 Tank PLatoon +	99,95	84,95	84,95
Mad TV ++	84,95	74,95	-
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	74,95
Mega lo Mania ++	i.V.	69,95	69,95
Midwinter 2 ++	defekt	84,95	84,95
Might & Magic 2	74,95	59,95	-
Might & Magic 3 ++	94,95	79,95	-
Might & Magic 3 Lsg.-Buch ++	34,95	34,95	-
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	84,95
Monkey Island 2	69,95	-	-
Monkey Island 2 ++	89,95	79,95	89,95*
Monkey Island 2 Lsg.-Buch ++	15,00	15,00	15,00
Pacific Islands +	84,95	69,95	69,95
Parasol Stars (Bubble Bobble 3)+	-	69,95	-
Patriot	89,95*	i.V.	-
Patrizier ++	89,95*	79,95*	79,95*
Patton Strikes Back	69,95	-	-
Perfect General	99,95	89,95	-
Perfect General Szenery Disk	69,95	59,95	-
PGA Tour Golf +	74,95	69,95	-
PGA Golf Kurse +	39,95	39,95	-
Pinball Dreams +	74,95*	69,95	-
Pirates +	64,95	64,95	64,95
Planets Edge	84,95	69,95*	-
Pools of Darkness	74,95	69,95	-
Pools of Darkness ++	89,95	79,95*	-
Pool of Radiance +	-	64,95	-
Police Quest 3 ++	99,95	89,95	-

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

	PC	Amiga	ST
Populous 2 +	i.V.	69,95	69,95
Populous 2 - Challenge Disk +	-	39,95*	39,95*
Powermonger +	84,95	49,95	49,95
Powermonger Data Disk +	-	39,95	39,95
Project X +	-	69,95	-
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	-
Railroad Tycoon +/++/++	99,95	84,95	84,95
Rampart +	89,95	i.V.	-
Realms +	84,95	74,95	74,95
Rebel Racer ++	74,95*	69,95*	-
Red Baron 1 ++	99,95	84,95	-
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95	-
Roland LAPC-I	899,-	-	-
Rockies +	84,95*	74,95*	74,95*
Secret of the Silver Blades	69,95	69,95	?????
Sensible Soccer +	i.V.	69,95	69,95*
Shadowlands +	84,95	72,95	72,95
Shanghai 2	84,95	74,95*	
Sherlock Holmes +	89,95*	i.V.	-
Siege	89,95*	-	-
Silent Service 2 +	89,95	84,95	84,95
Sim Ant ++	99,95	89,95	-
Sim City/Populous +	74,95	74,95	74,95
Sim City Architecture 1 o. 2 +	39,95	39,95	-
Sim Earth ++	89,95	74,95*	?????
Soundblaster 2.0 ++	289,-	-	-
Soundblaster Prof. 16 Bit ++	499,-	-	-
Soundblaster CD ROM ++	699,-	-	-
Soundsystem: Soundblaster 2.0 + 1 Joystick + 2 Stereo			
Boxen + Kings Quest 5 dt.	475,-	-	-
Space Crusade +	84,95*	69,95	69,95*
Space Max ++	79,95	69,95	-
Space Quest 1 VGA+	89,95	84,95	-
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	-
Space Quest 4 ++	99,95	89,95	-
Special Forces +	94,95*	84,95	84,95
Spirit of Adventure ++	74,95	69,95	69,95
Starbyte Super Soccer ++	74,95	69,95	69,95
Star Control 2 +	89,95*	i.V.	-

Himmmmlische Preise

	PC	Amiga	ST
Starflight 1 +	39,95	39,95	39,95
Starflight 2	69,95	69,95	-
Star Treck - 25th Anniversary +	84,95	i.V.	-
Steigenberger Hotel ++	74,95	69,95	-
Strike Commander +	i.v.	-	-
Striker +	-	69,95*	69,95
Tales of Magic 1	74,95*	i.V.	-
Theatre of War +	89,95*	-	-
The Games Winter Challenge +	84,95	?????	-
Their Finest Hour 1 +	74,95	74,95	74,95
Their Finest Hour 1 - Mission 1	34,95	34,95	34,95
Their Finest Hour 2 - Secret W.	84,95	-	-
Secret W. P38,P80,He162	39,95	-	-
Thrustmaster Weapon Control	199,95	-	-
Thrustmaster Flight Control	199,95	-	-
TV Sports Baseball-Bo Jackson+	99,95	69,95	-
Twilight 2000 +	89,95	84,95*	84,95*
Ultima 4-6 Trilogie	89,95	-	-
Ultima 5 Warriors of Destiny	-	39,95	79,95
Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	79,95*
Ultima 7 The Black Gate +	89,95	-	-
Ultima 7 Lsg.-Buch ++	34,95*	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	89,95	-	-
Ultima U1 Lsg.-Buch ++	24,95	-	-
Ultima W1 Savage Empire +	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dreams +	89,95	-	-
Uncharted Waters	99,95	-	-
Utopia ++	84,95*	74,95	74,95
Vikings +	i.V.	74,95*	-
Vroom +	-	69,95	69,95
Warlords 1	74,95	69,95	-
Wing Commander 1 Sammlung	99,95	-	-
Wing Commander 1 +	84,95	?????	-
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	-	-
Wing Commander 2 +	89,95	-	-
Wing C. 2 Erweiterungen	44,95	-	-
Wizardry 6 Bane of Cosmic F.	49,95	79,95	-
Wizardry 6 ++	84,95	79,95	-
Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	89,95*	i.V.	-

Einfach probieren und Staunen

Mega Drive		Neo Geo	
Grundgerät dt. inc.		Grungerät	749,-
"Sonic" 1 Jahr Gar.	349,95	Alpha Mission 2	299,95
IR-Joypad-Set	79,95	Art of Fighting	349,95
A-Train	99,95	Baseballstars 2	379,95
Adv. Milit. Com. 1+2	169,95	Blues Journey	299,95
Aleste	119,95	Burning Fight	299,95
Batman	119,95	Fatal Fury	319,95
Black Crypt	124,95*	Magician Lord	199,95
Bulls vs Lakers	119,95	King of Monsters 2	329,95
Desert Strike	139,95	Last Resort	369,95
Devil Crash/Dr. Fury	119,95	Mutation Nation	319,95
EA Hockey	109,95	Robo Army	319,95
Gynoug	109,95	Soccer Brawl	329,95
J. Madden 92	109,95	S. Baseball 2020	329,95
Master of Monsters	129,95	Thrash Ralley	319,95
Olympic Gold	109,95	**Game Gear**	
Phantasy Star 3	129,95		
Powermonger	129,95*	Grungerät dt. inc.	
Rampart	124,95*	Sonic 1+NETZTEIL	329,95
R. of 3 Kingdoms 2	139,95*	GG TV-Tuner	149,95
Shining in Darkn.1	124,95	Aleste	79,95
Shining in Darkn.2	149,95	Alien Syndrome	69,95
Speedball 2	119,95*	Axe Battler (us)	79,95
Splatterhouse 2	129,95	Buster Ball	69,95
Sports Talk Baseball	124,95	Crystal Warrior	84,95
Star Flight 1	139,95	Galaga 91	79,95
Star Odyssey	139,95*	Griffin'	79,95
Supreme C. Basketb.	119,95	Leader Board Golf	74,95
Tazmania	119,95	Mickey Mouse	74,95
Terminator	109,95	Olympic Gold	74,95
Thunderforce 3	119,95	Prince of Persia	74,95*
Thunderforce 4	129,95*	Shanghai 2	79,95
Toki	109,95	Sonic the Hedgehog	69,95
Warriors of Rome 2	139,95	Space Harrier	59,95
Warriors of Et Sun	129,95	Spiderman	79,95
Warsong/lg Raiser	129,95	Super Monaco GP	54,95
Wonderboy 5 us	139,95	Wimbledon	74,95
W.C. Leaderboard	129,95	Wonder Boy 2 jp.	59,95
Xenon 2	109,95*		

Die beworbenen Nintendo-M. sind z.T. Vorankündigungen auf bald erscheinende Euroversionen

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 8,50 DM , bis 300 DM: 6,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO - Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer , wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluß (02.07.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung mal pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, besucht doch unser tolles Ladengeschäft mitten in Kreuzberg. Inhaber : Goepel & Co OHG



le Beeper" zuerst die Energie auffrischt und bei jedem weiteren gewonnenen Rennen drei (!) Extraleben abläßt. Dementsprechend schwer ist er auch zu besiegen. Als Nachkömmling des Road Runners läuft er erst recht spät los, wetzt dann aber wahnsinnig flink über den Kurs. Mein privater Tip: Taschentuch um den Finger wikkeln und über die A- und B-Taste des Game Boys rubbeln. Mit genug Vorsprung in den ersten Sekunden ist der Beeper leicht zu besiegen. So kann der Lebensvorrat auf rund 30 (für Anfänger) oder nur 10 (für Profis als Sicherheit) aufgepeppt werden. Verlaßt Ihr den Raum wieder, muß am Levelende noch Dizzy gefüttert werden und Ihr gelangt in die...

2. Welt: Die "Warp-Zone". Hier gibt's noch einige Bonusräume und Wettrennenhöhlen. Nach dem recht leicht zu findenden Ausgang folgt der nächste Level. Hier besucht Ihr die erste Baumstammhöhle an der Decke (vom Rockermaulwurf nach oben springen) und nehmt die nächste Höhle, wieder an der Decke. Hier muß "Furrball" rekrutiert werden. Ihr bekommt drei Versuche, herauszufinden in welcher Tonne sich Furrball versteckt. Schaut Euch einfach an, mit welcher Höhe und Weite er abspringt und ratet dann mindestens zweimal richtig. Jetzt in dem Röhrenlevel weiter nach rechts laufen und in die letzte Höhle an der Decke springen. Hier hilft Furrball weiter. Der folgende Zug stellt keine große Herausforderung dar (Vorsicht vor den lebenden Bonuskästen). Jetzt folgt der erste Obermotz: Arnold, the Pitbull. Wetzt er durch die Gegend, überspringt Ihr ihn. Bleibt er stehen springt Ihr auf ihn. Dieses wiederholt Ihr, bis er aufgibt.

3. Welt: Eine der etwas schwereren Welten. Im ersten Level zermalmt Ihr die größeren Feinde mit Hamtons Melone, bevor sie den Baum "schütteln". Im nächsten Level springt Ihr in die Baumhöhle an der Decke am Ende des Levels. Dort drückt Ihr den Schalter, geht wieder hinaus und nehmt die erste Baumhöhle linker Hand. Dort wieder mal die erste Baumhöhle an der Decke besuchen, Knopf drücken und frei ist die kleine Stinkfreundin. Wieder im Wald macht sie Euch mit ihrem Gestank den Weg frei. Durch die nun folgenden hydraulischen Pressen bedarf es eines guten Timings. Am Ende gibt's nochmal ein Rennen zur Lebensauffri-

Fortsetzung von Ax Battler

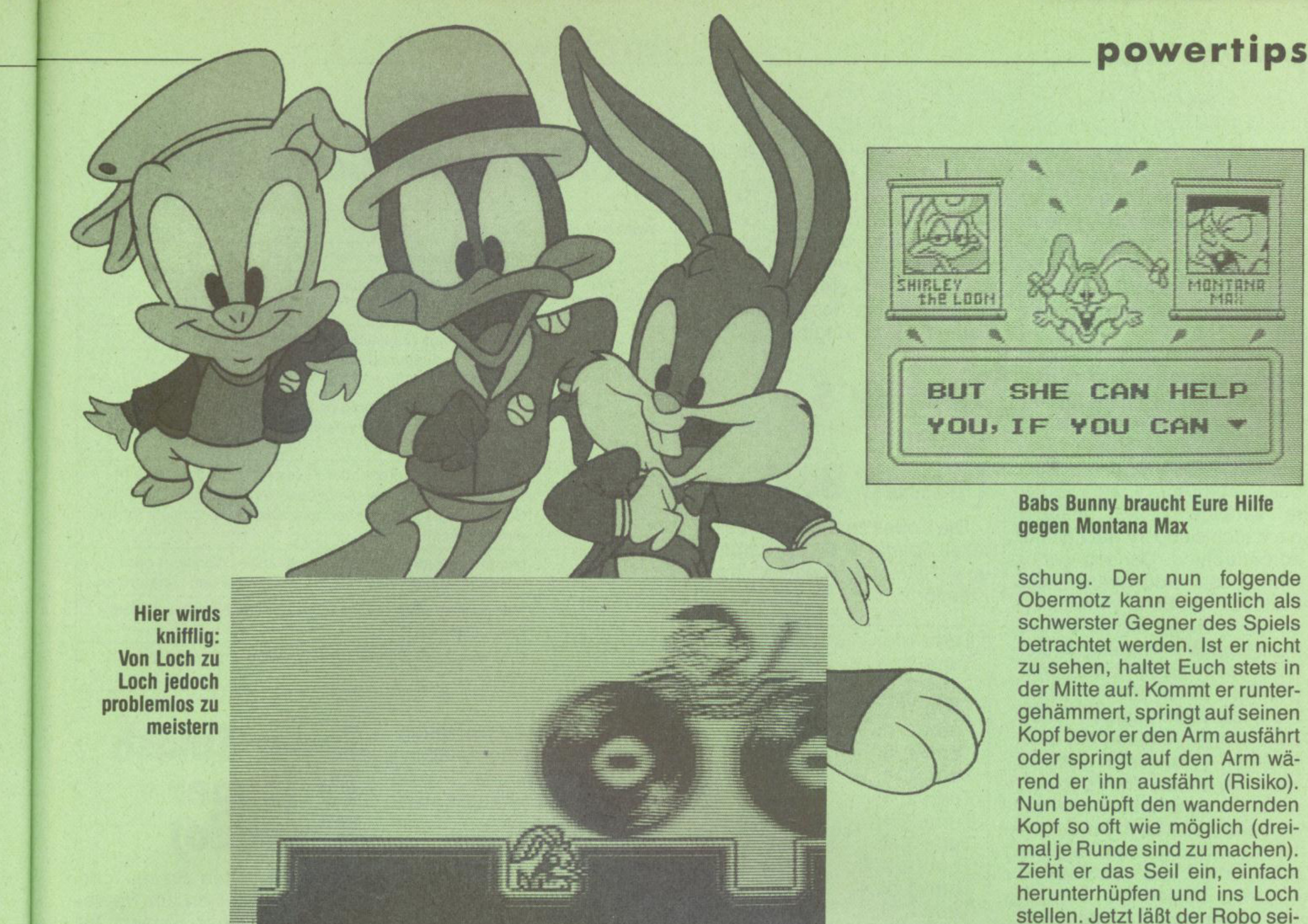
Dorf	Paßwort	Hinweis	Items
1	NGAH-HIEI ACFA-CGAO	Mit der Bombe, die man in der "Spooky Cave" findet, sprengt Ihr Euch den Weg frei.	—
2	ANMA-LJPP PLGL-DCFF	Den "Crystal" aus dem "Peninsula Tower" muß man im Norden des ersten Dorfes ins Meer schmeißen.	Bomb
3	CMPJ-GOON IKMI-MAFF		Bomb, Crystal
4	JOML-FBPN PIPP-IPHA		Bomb, Crystal, Key
5	EHAD-KKML KKKB-IPHA	Bevor man die "Gayn Mountain" besteigt, sollte man sich die Frucht beschaffen. Die hohe Mauer zerstört man mit einer Kampftechnik.	Bomb, Crystal, Key, Fruit
6	INMG-FFDB DGEL-MIIO	Geht über die Brücke im Nordosten des Dorfes und sucht am graien Boden nach dem "Magic Stone". Der Rest folgt im Dorf. "Ice Cliffs": Vor der ersten Lawine schnell über die Gruben springen. Bei der zweiten, kurz nachdem man den Wasserfall nicht mehr sieht, mit "Trackel" losrennen und das letzte Stück springen. "Adder's Castle": Vom Vorsprung auf die vorbeikommende Wolke hüpfen und sich so nach oben befördern lassen. Die Pfeile mit der schwächsten Magie abwehren.	

Mit den *Ax-Battler*-Paßwörtern habt Ihr stets die höchste Anzahl an Vasen

Tips aus der Redaktion: Tiny Toons (Game Boy)

Nachdem ich mir Konamis Prachtmodul unter den Nagel reißen konnte, ließ mich das Abenteuer um die drei Comichelden nicht mehr los. Mit den folgenden Tips dürfte das Modul auch von Vorschulkindern problemlos durchgespielt werden. Freut Euch auf die letzte Welt: Grafisch und musikalisch ein Leckerbissen. *kn*

1. Welt: Im ersten Teil muß Dizzy rekrutiert werden. Ihr findet ihn in der letzten Baumstammhöhle vor der Wand. Im nächsten Level-Abschnitt findet sich an der Decke ein Baumstamm. In dieser Höhle pendelt die Decke hoch und runter. In den Löchern kann sich geduckt werden. Hier findet sich die erste Baumstammhöhle an der Decke, die ein Wettrennen beherbergt. Setzt Ihr zehn Diamanten ein, darf durch schnelles Drücken von A und B gegen drei verschiedene Toons gerannt werden. Der Bücherwurm spendiert dem Sieger Möhren oder andere Früchte (Melonen, Ananas). Das häßliche Entlein schenkt ein Extraleben, während "Litt-



Babs Bunny braucht Eure Hilfe gegen Montana Max

Hier wirds knifflig: Von Loch zu Loch jedoch problemlos zu meistern

schung. Der nun folgende Obermotz kann eigentlich als schwerster Gegner des Spiels betrachtet werden. Ist er nicht zu sehen, haltet Euch stets in der Mitte auf. Kommt er runtergehämmert, springt auf seinen Kopf bevor er den Arm ausfährt oder springt auf den Arm wärend er ihn ausfährt (Risiko). Nun behüpft den wandernden Kopf so oft wie möglich (dreimal je Runde sind zu machen). Zieht er das Seil ein, einfach herunterhüpfen und ins Loch stellen. Jetzt läßt der Robo seine Beinchen wandern. Ihr

duckt Euch im Loch und genießt die Ruhe. Kommt er jetzt wieder herunter, beginnt der Spaß mit seinem Kopf erneut. Nach ungefähr zehn Kopftreffern segnet er das Zeitliche und ihr betretet nach einer abgefahrenen Zwischensequenz die...

4. Welt: Hier feuert Konami eine einzige Kanonade an grafischen Gags ab. Zuerst rast Ihr mit Calamitys Fahrrad durch eine High-Speed-Runde. Dabei werdet Ihr von der allseits bekannten Tierfreundin Elmyra verfolgt. Drückt ständig nach rechts und Ihr habt nichts zu befürchten. Danach wartet Montanas Bodyguard auf Euch. Er will Euch verspeisen und wirft einige Kisten in Eure Richtung. Mit Hamton solltet Ihr einfach abwechselnd springen und Euch bücken. Kommen die Kisten gegen Ende sehr schnell, einfach ein paar Melonen loskullern lassen. Habt Ihr auch Ihn besiegt, müßt Ihr eine nette Dame rekrutieren, die Euch im Endeffekt über den großen Abgrund transportiert und den Weg zu Montana freischießt. Geht in die Baumstammhöhle und hüpft von einem Gürteltier aufs nächste.

Der Baumstamm linker Hand verbirgt zwei Spielhallen und einige Diamanten. Rechts geht's zur Herzdame, die Euch gern empfängt. Nun wieder nach oben und über den Abgrund geflattert. Nun greift Montana direkt ein. Versteckt Euch vor seinem Riesenbuggy in den Löchern (bücken) und springt, wenn er nach links verschwindet, ins nächste Loch. Im nächsten Raum trefft Ihr Euch mit Montana zum absoluten End-Deal. Habt Ihr noch 500 Diamanten dabei, könnt Ihr ihm das Theater ohne Kampf abkaufen. Zuerst springt Ihr über Montana. Er bleibt stets abwechselnd links und rechts stehen. Während er dort wackelt, hüpft Ihr auf seine Birne und bleibt in der Spalte zwischen Wand und Montana stehen. Bevor er sich zur anderen Seite begibt hüpft der Bösewicht noch zweimal hin und her. Bleibt einfach in der Ecke stehen. Hüpft er das zweite Mal auf Euch zu, solltet Ihr, kurz bevor er zur anderen Seite springt, einfach nach oben springen, um seinem nach hinten ausschlagendem Fuß zu entgehen. Nun einfach zur anderen Seite und das ganze wiederholt, bis er aufgibt.

Spanky's Quest (Game Boy)

Die Codes zum Blasenspektakel *Spanky's Quest* sandte uns Raimund Riederer aus Kleedorf.

Turm 1:	0792
Turm 2:	1263
Turm 3:	3486
Turm 4:	5501
Turm 1, 2:	1992
Turm 1, 3:	4215
Turm 1, 4:	6230
Turm 2, 3:	4749
Turm 2, 4:	6764
Turm 3, 4:	8987
Turm 1, 2, 3:	5478
Turm 1, 2, 4:	7493
Turm 2, 3, 4:	0250
Turm 1, 3, 4:	9716
Turm 1, 2, 3, 4:	0979



G.G. Aleste (Game Gear)

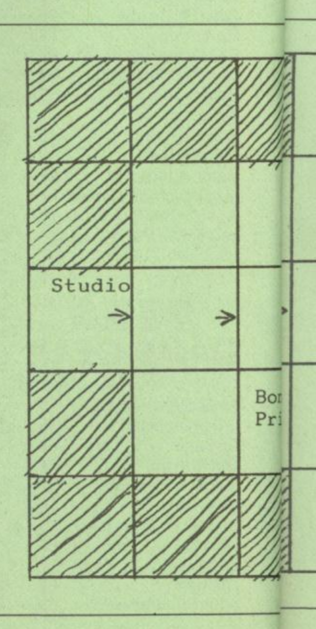
Waffensymbol	Erklärung
P	einfacher Waffenverstärker
(P)	fulminanter Waffenverstärker
L	Laser
H	Homing Rings (Zielsuchende Ringe: wahrscheinlich Infrarot). In ausgebauter Form sind sie eine wirklich durchschlagskräftige Waffe.
W	Wave (Bögen, die schräg nach links und rechts schießen. Mit zwei (P)-Symbolen verstärkt ist diese Waffe fast unschlagbar.
D	Defence Shield (drehender Feuerwirbel um Euer Schiff). Verstärkt drehen zwei blaue Laserwirbel um Euer Schiffchen und anstatt der normalen Waffe, schießt Ihr mit einem Laser.
N	Napalm Runner (Explosionsgeschosse). Verstärkt oder nicht: Sie richten einen Rieseschaden bei den Gegnern an.
M	Mag Spread (sich dreiteilender Schuß). Nicht besonders empfehlenswert.
S	Eine sich zweiteilende Kugel. Ebenfalls nicht die beste Waffe.

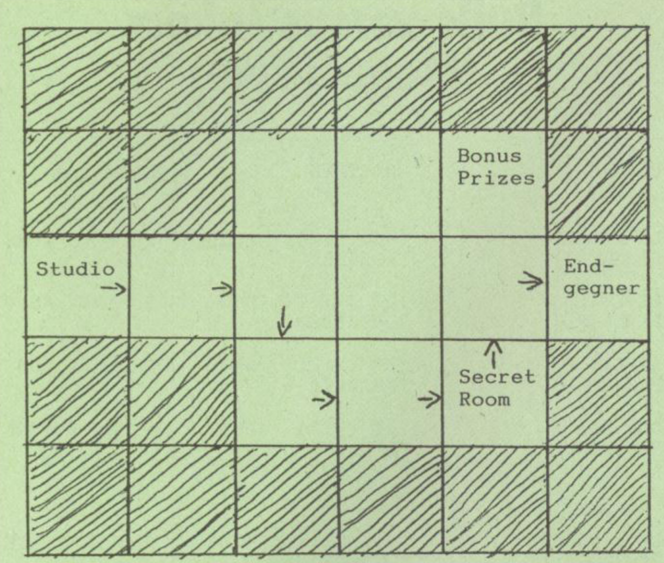
Wer mit den Waffenerklärungen der japanische Anleitung zu *Galvanic Gunner Aleste* nicht zurechtkommt, der sollte sich die Tips von Thomas Haegler aus Bretzwil zu Herzen nehmen.

Super Smash TV (Super Nintendo)

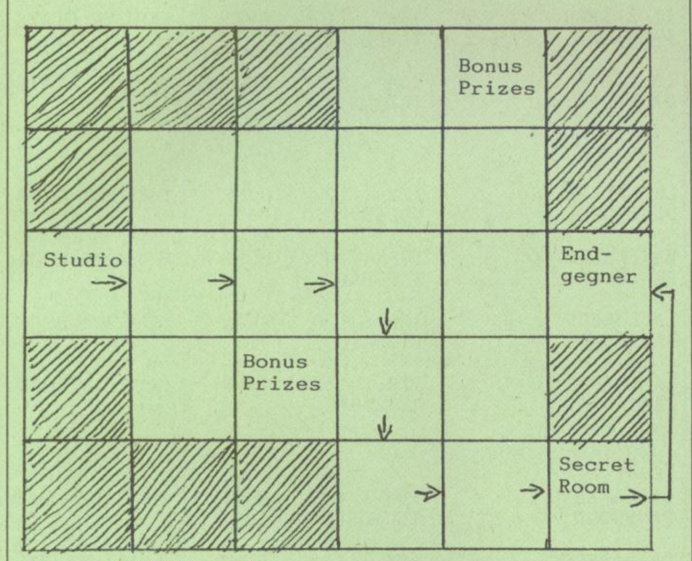
Die nützlichen Karten und Endgegnertaktiken zum Spritegetümmel *Super Smash TV* kommen von David Diemer aus Kirchheim. Folgt den Pfeilen auf den Karten. In den "Secret Rooms" gibt's die Fragezeichen. Außerdem sollten so viele Schlüssel wie möglich eingesammelt werden, denn erst zehn davon öffnen Euch den "Peasuredome-Room".

Level-1-Endgegener: Haltet Euch am besten im oberen Teil der Arena auf, denn dort erreicht Euch der Laserstrahl aus seinen Augen nicht. Insgesamt verwandelt Mutoid Man sich fünf Mal, bis er das Zeitliche segnet.



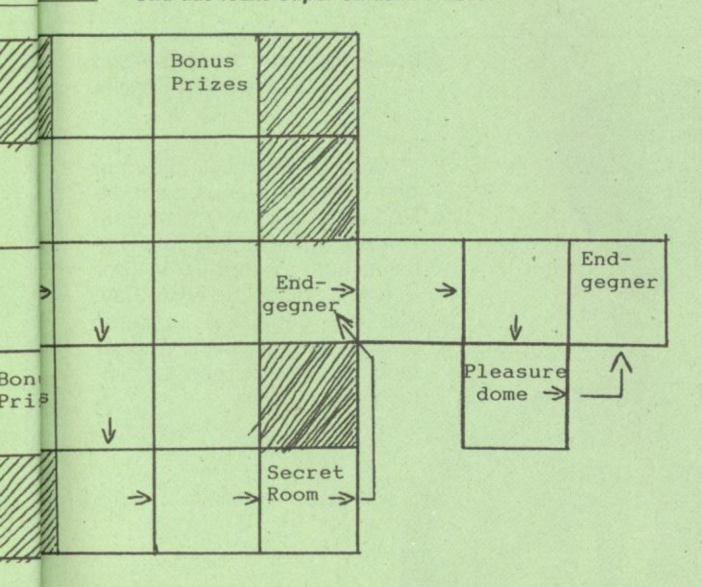


Das erste *Super-Smash-TV*-Level



Super-Smash-TV-Level-2

Und das letzte *Super-Smash-TV*-Level



Level-2-Endgegner: Vernichtet die Panzerung von Scarface und verunstaltet sein Gesicht mit dem "Rapid Fire High-Power Grenade Launcher", bis es sich in einen Totenkopf verwandelt. Weicht dann ihm und den Sternen, die gezielt aus seinen Augen hervorschießen, aus und ballert auf den guten Scarface alle Extrawaffen, die Ihr in die Finger bekommt.

Level-3-Endgegner: Bleibt wieder im oberen Teil der Arena und schießt auf die Kobras. Paßt aber auf die Räder auf, die im Raum herumdüsen. Nach einiger Zeit fallen sie in sich zusammen.

Super-Trooper-Obermotz "M.C. Mayhem": Greift bei ihm auf die gleiche Taktik zurück mit der Ihr schon Mutoid Man besiegt habt. M.C. Mayhem ist schneller und steckt auch wesentlich mehr ein.

James Pond 2: Codename Robocod (Mega Drive)

Und Majer Günter zum zweiten: Im zweiten Teil um den Unterwasseragenten *James Pond* dürfen mit folgender Kombination alle Levels angewählt werden.

Drückt im Titelbild einfach A, C, Unten, Links und dann "Start".

Star Parodier (PC-Engine-CD-Rom)

Zur ultimativen Ballerparodie die *Star Parodier* für die Edel-Kult-8-Bit-Konsole PC-Engine sandte uns Thomas Lampe einen kleinen Trick, wie Ihr an eine versteckte Bonushöhle kommt. Schießt dem Endgegner des 7. Levels lediglich die Arme ab und weicht allen weiteren Schüssen aus, bis das Symbol "Bonus Stage" erscheint. Nun das Symbol aufnehmen und dem Obermotz ordentlich eins auf die Rübe brennen.

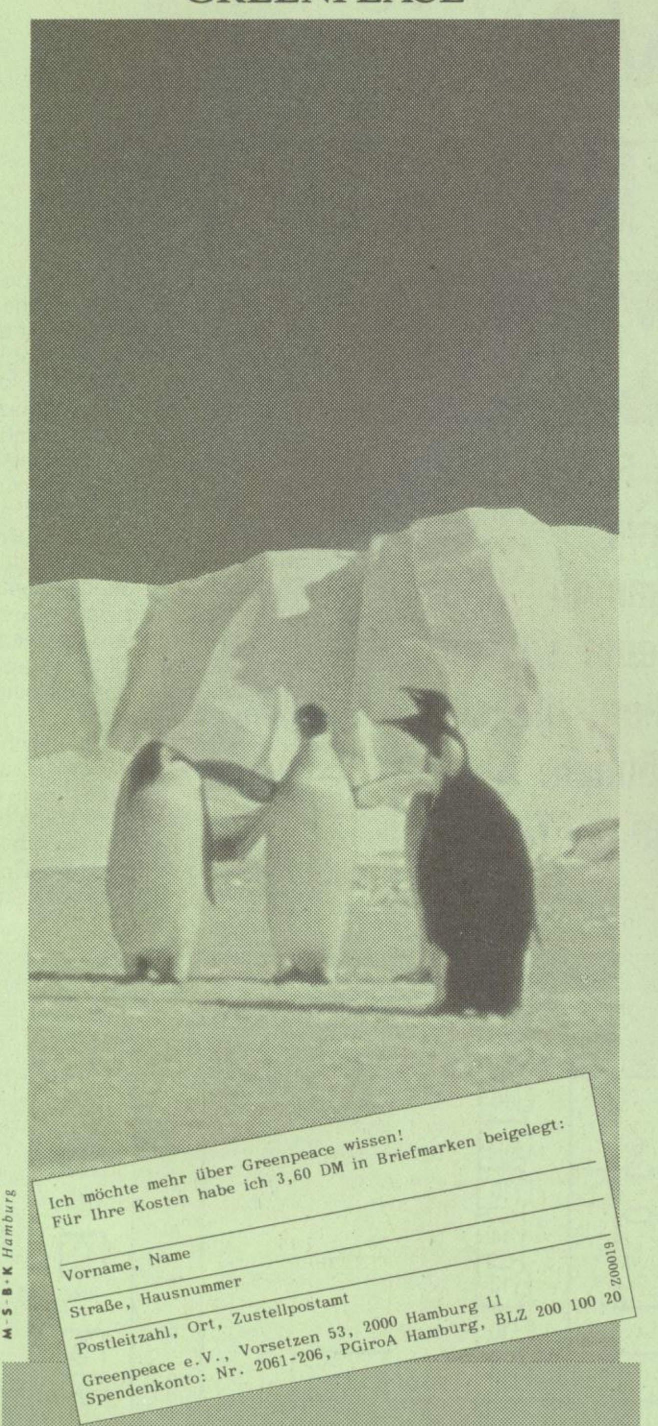
Bulls versus Lakers (Mega Drive)

PLAYER 1	ENDSTAND		COMPUTER
LA LAKERS PASSWORD:	164 : 124 TLBBBCBD	HOME	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD:	123 : 119 TLBBBBVC	HOME	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD:	156 : 121 TLBBBCVD	AWAY	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD:	144 : 130 TLGBBBBC	AWAY	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD:	153 : 135 TLGBBGBC	HOME	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	140 : 132 TLGBBDBB	HOME	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	166 : 117 TLGBBJBB	AWAY	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	134 : 125 TLDBBBBC	AWAY	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	173 : 132 TLDBBVBC	HOME	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD:	179 : 129 TLDBBLBC	HOME	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD:	209 : 138 TLDBB2BC	AWAY	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD:	179 : 105 TLJBBBBC	AWAY	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD	198 : 109 TLJBDBBC	HOME	ATALANTA HA.
LA LAKERS PASSWORD	194 : 134 TLJBCBBB	HOME	ATALANTA HA.
LA LAKERS PASSWORD	189 : 144 TLJBFBBB	AWAY	ATALANTA HA.
LA LAKERS PASSWORD	199 : 149 TLCBBBBB	AWAY	ATALANTA HA.

Hier alle Paßwörter der *Bulls versus Lakers*-NBA-Playoffs.

Kaum ist die Baketballhatz in den USA erschienen, wird die Redaktion auch schon mit Paßwörtern überhäuft. Nicola Biasella aus Winterhur in der Schweiz spielte die NBA-Playoffs mit den "L.A. Lakers" durch. Wer mit einem Gegner nicht fertig wird, benutzt einfach das Paßwort.

GREENPEACE



Die Antarktis wird ein Weltpark für alle. Wenn wir Menschen draußen bleiben.

HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
Abandoned Places d	89.50*	79,50
A-Train	109.50	-
Aces of Pacific d	89.50	-
Addams Family	-	59.50
Advanced Tennis	69.50	59.50
Air Bucks	79.50	69.50
Air Support	-	64,50
Airbus 320 d	99.50	99.50
Amberstar d	-	84.50
Another World	79.50	59.50
AquaVentura	-	59.50
B 17 d	119.50*	-
Bards Tale Trilogy	89.50	79,50*
Battle Isle d	89.50	79,50
Battle Isle Datadisk	49.50	49.50
Birds of Prey	99.50*	79.50
Black Crypt d	79.50*	59.50
Bravo Romeo Delta	-	89.50
Bundesl. Man. Pro.	79.50	79.50
Carl Lewis Challenge	79.50	79.50
Championship Man.	-	59.50
Civilisation D	99.50	89.50
Conquestator	79.50	79.50
Cool Croc Twins	59.50	59.50
Covert Action	99.50	89,50
Crime City	69.50	-
Crisis in the Cremlin	99.50	99.50*
Cross Dos	-	79.50
Cruise for a Corpse	79.50	-
D-Generation	-	54.50
Dagger of Amon Ra	89.50	-
Daemonsgate	89.50*	79.50*
Dark Queen o Krynn	79.50	79.50*
Darklands	119.50*	
Darkseed	79.50	-
Das Schwarze Auge	89.50	79.50*
Death Knights Krynn	69.50	79.50
Die Hard 2	69.50*	59.50
Dyna Blaster	-	69.50
Discovery	79.50*	69.50
Documentum 2.0	-	198.50
Dune Wüstenplanet	89.50	69.50
Easy Amos	-	89.50
Eco Quest	89.50	-
Elvira 2 d	89.50	79,50
Epic	79.50	69.50
Europ. Championship	69.50	59.50
Eye of Beholder 2	89.50	89.50
Falcon Mark 3.0 D	109.50	-
Fighter Command	69.50	69.50
Fire & Ice	79.50*	69.50
Floor 13	-	69.50
Free D.C.	99.50	-
G-Loc	-	59.50
Gary Lineker Coll.	-	49.50
Gateway	79.50	-
Global Effect D	79.50	69.50
Gobliiins	79.50	69.50
Golden Eagle	69.50	59,50
Graham Taylor Soccer	-	59.50
Grand Prix Unlimited	79.50	-
Great Napoleonic Bat.	69.50	-
Gunship 2000 d	99.50	a. A.
Hardball 3	79.50	-
Harpoon Designer	59.50*	-
Heart of China d	89.50	79.50
Heimdall	79.50	89.50
Heroes of the 357th	89.50	-
Home Alone	69.50	59.50
Hong Kong Mahjong	79.50	-
Hook	89.50	59.50
Indiana Jones 4	89.50	-
INFOCOM Sampler	109.50	-
Ishar	79.50	79.50
J. B. Football	-	69.50
Jaguar XJ 220	-	59.50
John Madden Footb	-	59.50
Kaiser d	99.50	99,50
Kings Quest 5 d	109.50	79.50
Laura Bowe	89.50	-
Legend	79.50	69.50
Links	99.50	89.50

HARDWARE FÜR ALLE AMIGA

512 KB intern A500 Uhr/Akku	89.-
1 MB intern A500 PLUS	159.-
1,8 MB intern A500, Uhr/Akku	299.-
2 MB intern A200 (bis 8MB)	379.-
ACTION REPLAY MK3 A500	**189.-**
ACTION REPLAY MK3 A2000	**249.-**
CDTV Trackball Controller	259.-
Laufwerk AMIGA 3.5" extern	169.-
Aktivboxen für alle AMIGA	**79.-**

MÄUSE FÜR ALLE AMIGA

HiRes Mäuse ab	49.50
Optische Mäuse ab	99.50
Kabellose Infrarot-Maus	139.50
GRAVIS-Maus-Stick	**249.50**
Brush-Pen, der "Maus-Kuli"	129.50

THRUSTMASTER

Flight Control	**189.50**
Weapon Control	**189.50**

VIDEOBLASTER (NEU) **799.-**

Service ist unser zweiter Name... **HAMO** oHG Meier, Richartz & Rösges - Diergardtplatz 6/7 - 4060 Viersen 1 - Versand & Laden - Ladenpreise können variieren.

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
Lord of the Rings 2	89.50	-
Lotus Esprit 2	-	59,50
LS Larry 5 d	89.50	79.50
Lure of Temptress	-	69.50
Mad TV d	89.50	79.50
Magic Pockets	69.50	-
Megafortress	84.50	69.50
Mega Sports	-	69.50
Microprose Golf d	a. A.	89,50
Microprose G. Prix d	a. A.	89,50
Might & Magic 3 d	89.50	79.50
Monkey Island 2 D	89.50	89.50
Myth	-	59.50
Pacific Island	79.50	69.50
Panzer Battles	-	59.50
Paperboy 2	59.50*	59.50
Parasol Stars	-	59.50
Patrizier	89.50	79.50*
Patton Strikes Back	89.50	79,50*
Pinball Dreams	a. A.	59,90
Plan 9 Outerspace	109.50	99.50*
Planets Edge	89.50	-
Police Quest 3 d	89.50	79.50
Pools of Darkness	89.50	69.50
Popolous 2 Datadisk	-	49.50*
Powermonger	89.50	79.50
Powermonger Data	-	39,50
Pro Flight	-	99.50
Prophecy of Shadows	79.50	-

AT-BUS-Festplatte für AMIGA incl. Controller, Gehäuse und dt. Handbuch, komplett anschlußfertig installiert, bis 8 MB aufrüstbar

105 MB/0 MB RAM 998.-
105 MB/2 MB RAM 1.198.-

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
Project X	-	59.50
Psyborg	-	59.50
Race Drivin	69.50	69.50
Railroad Tycoon d	99.50	89,50
Realms	79.50	69,50
Red Baron deutschl	89.50	79.50
Regent	-	79.50*
Riders of Rohan d	89.50	79.50*
Risky Woods	79.50*	64.50
Rocketeer	69.50	69.50*
Sargon 5	89.50	-
Sensible Soccer	-	59.50
Shadowlands	69.50	69.50
Silent Service 2	89.50	89.50
Sim Ant d	89.50	89,50
Sim City Windows	109.50	-
Space Max	-	69.50
Space Quest 4 d	79.50	79,50
Special Forces	109.50*	79.50
Star Trek 25. Anniv.	89.50	-
Steel Empire	69.50	69.50
Stone Age	-	59.50
Storm Master d	69.50	79,50
Striker	-	59.50
Super Tetris	99.50	84.50
S.W.O.T.L.	89.50	-
S.W.O.T.L. DO 332	49.50	-
Syncro Express 3	-	99.50
Teenage Turtles 2	69.50	59.50
Tennis Cup 2	-	79.50
Titus the Fox d	69.50	59,50
Treasure Savage Emp	79.50	79.50*
Ultima 6	89.50	79,50
Ultima 7	89.50	-
Ultima Underworld	89.50	-
UMS II Planet Editor	69.50	-
Uncharted Waters	129.50	-
Utopia New Worlds	-	49.50
Vengance Excalibur	79.50	69.50
Viruscope 1.6	-	59.50
Vroom	-	59.50
Warriors of Releyne	69.50*	69.50
Wayne Gretzky 2	69.50	59.50
Willy Beamish d	89.50	79,50
Wing Comm. Spec.Ed.	99.50	-
Wing Commander 2 d	99.50	-
Wing C. Special Op. 2	49.50	-
Wolfchild	-	59.50
Wrestlemania WWF	69.50	59.50
X-Copy Tools (NEU)	**-**	**84.50**

Advanced GRAVIS Joysticks

der Allerbeste	schwarz	**89.95**
für AMIGA und PC	transparent	**99.95**

Advanced ELIMINATOR die Nobel-Game-card bis 50 MHz, 2 Analog-Ports inkl. Software, bei uns zu haben für nur **99.95**

ROLAND LAPC-1, dt. Version	949.-
ROLAND SCC-1, die Neue!	**989.-**
Soundblaster 2.0	289.-
Soundblaster Pro	579.-
CD-ROM zum Soundblaster Pro	849.-
Aktivboxen, für alle Karten	89.-
Thunderboard	**259.-**
Thunderboard WINDOWS	**299.-**

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,-, bei Nachnahme + DM 8,-. Mit (*) gezeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisirrtum und -änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,- in Briefmarken. FAX: 02162/30091 BTX: HAMO# (Preisausschreiben), >Händleranfragen erwünscht!<

Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.

Gateway to the Savage Frontier

Clue-Book (6)

Auf ins Finale! Der Endkampf ist schwer. Vaalgamon und seine Gefolgsleute wissen um einige Fallen, die sie Euch stellen können. Aber nicht verzagen, *POWER PLAY* fragen!

ASCORE

Hier findet das Finale statt. Ascore ist größer als alle anderen Städte. Ihr solltet nur mit allen vier Statuen hierher kommen.

Ascore wird von Undead beherrscht. Vaalgamons Truppen haben einen Teil der Stadt erobert und eine Mauer in aller Eile hochgezogen, um die Untoten abzuhalten.

Ihr müßt Euch einen Weg durch die Untoten bahnen, einen Eingang zu der Mauer finden und durch die alte Stadt zum Plaza gelangen. Dort werden die vier Statuen und der Ring of Reversal vereint und der Zhentarim-plan vereitelt.

Einmal durch die Mauer gelangt, müßt Ihr eine Reihe von Kämpfen durchstehen. Es besteht keine Möglichkeit zum Ausruhen. Daher müßt Ihr gut gerüstet sein. Sollten sich die Kämpfe als zu schwer erweisen, könnt Ihr durch die Mauer zurückgehen.

In den Gebieten westlich von Vaalgamons Tor könnt Ihr unbehelligt ausruhen, ebenso in der Nähe der Mirror Maps. Im Gebiet direkt östlich des Tores ist es ebenfalls sicher.

Außerhalb der Mauer Vaalgamons halten sich acht Horden von Ascorianischen Skeletons auf. In der Nähe des Tores patrollieren acht Gruppen von Ascorianischen Mumien, die als Wächter getarnt sind. Sie sollen verhindert, daß Vaalgamons Männer herauskommen. Wenn Ihr in die Nähe des Tores wandelt, kommt es zu Zusammenstößen mit den Mumien.

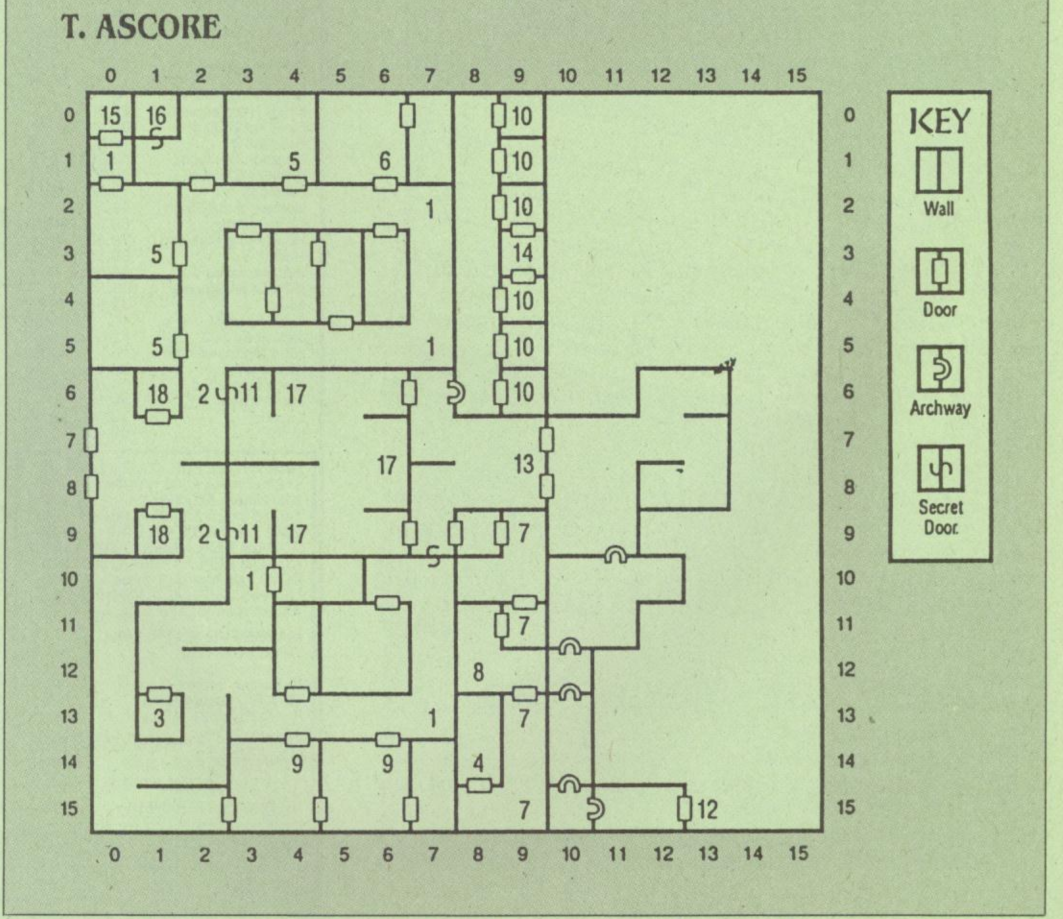
Für **C 64'er:** Einige der Monster oder Wände können sich von den hier aufgeführten unterscheiden. Es gilt jedoch die gleiche Strategie.

1. Bis zu vier Gruppen von Ascorianischen Skeletons oder Mumien greifen in diesen Gebieten an.

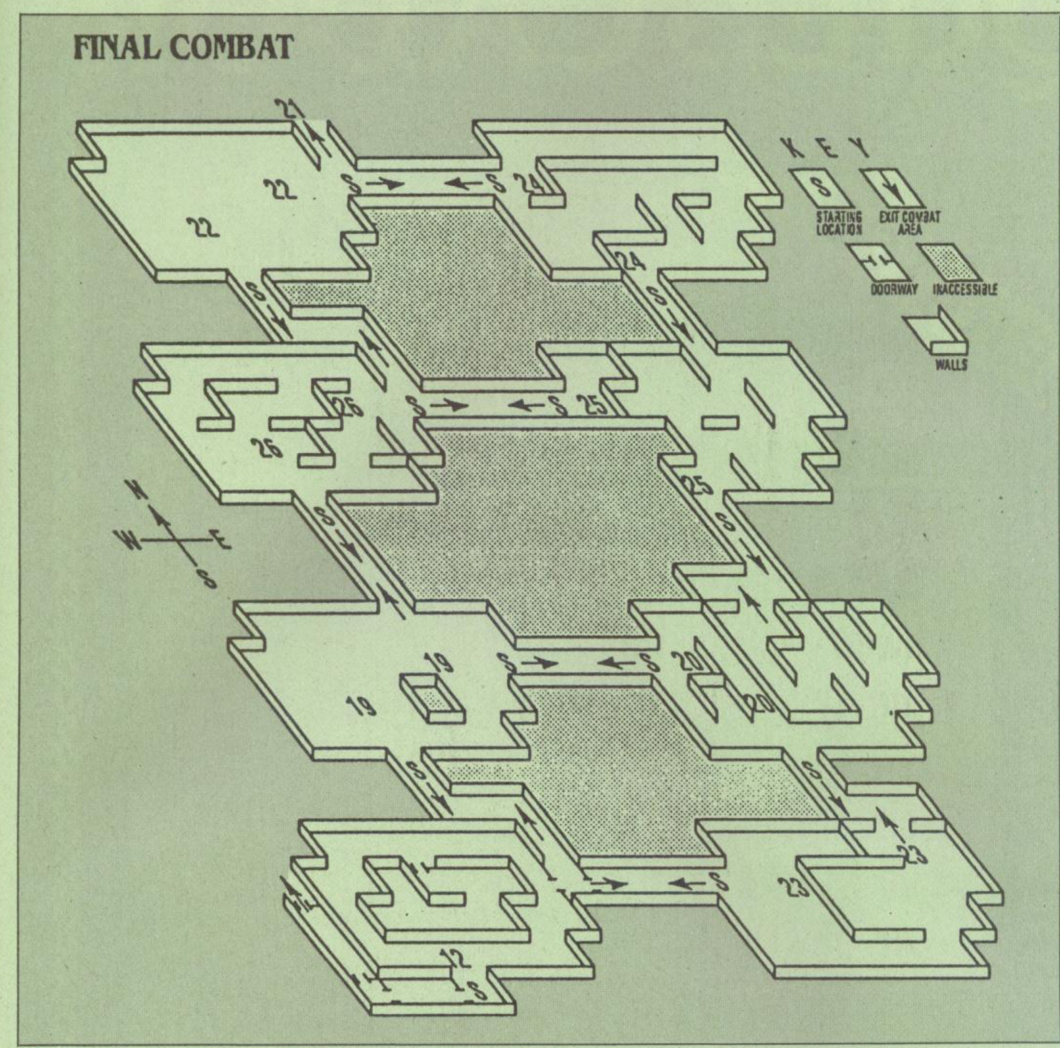
2. Die Geheimtür könnt Ihr nur finden, wenn Ihr im Besitz aller vier Statuen seid, Euch im SEARCH-Modus befindet und entweder den Kampf mit dem Ettin oder dem Zhentarim Magier gewonnen habt.

3. Die Tür ist fest verschlossen. Um sie zu öffnet muß ein "Knock"-Spruch her. Die Kreatur dahinter hat eine dröhnende Stimme, stellt sich aber als kleiner, exzentrischer Magic-User heraus. Sagt ihm die Wahrheit und er revanchiert sich, indem er Euch erzählt, wie er die Mirror Maps von Ascore für Vaalgamon entschlüsselt hat. Greift Ihr dann an, besteht Eure Beute aus AC4-Bracers of Defence. Nach dem Sieg, findet Ihr die Geheimtür zum Mirror Maps-Raum. Greift Ihr nicht an und kehrt später zurück, oder Ihr lügt den Magic-User an, unternimmt er einen Überraschungsangriff.

4. Eine Horde Ascorianischer Mumien. Sucht den Raum nach einer Truhe ab. Sie ist eine Falle. Der Thief sollte die Falle außer Kraft setzen. Im Inneren findet Ihr zwei "Cure Light Wounds", einen Satz



Ascore ist das Ziel Eurer Träume. Hier könnt Ihr Vaalgamon und Konsorten zerschlagen.



In Ascore findet das Finale statt. Wappnet Euch und seid cool.

+2-Pfeile und einen +2-Langbogen.
5. Verlassene Gebäude.
6. Die Ruinen eines alten Inns.
7. An der Ostwand sieht man die Mauerarbeiten Vaalgamons.
8. Ein Wandgemälde zeigt Ascore in den Tagen seiner Glanzzeit.
9. Eine alte Schiffsbaugesellschaft.
10. Dieser Raum, wie die benachbarten, hat früher Matrosen beherbergt. Die solide Ostwand scheint neu zu sein.
11. Ein magischer Mund heißt Euch in Ascore willkommen. Er erzählt auch, daß die Wandteppiche Abbildungen von vielen Teilen der Stadt enthalten.
12. Vaalgamon fordert Euch heraus. Jetzt beginnen die Kämpfe, die bis zum Endkampf führen.

Von nun an geratet Ihr von einer Schlacht in die nächste; es sei denn, Ihr betretet den Plaza von Ascore, geht dahin zurück, wo Ihr hergekommen seid oder alle Charaktere werden getötet. Zieht sich einer von Euch zurück, geht automatisch die ganze Gruppe mit. Dazu ist es nicht notwendig, alle Monster zu töten. Manchmal ist es genauso sinnvoll, daß Euer schnellster Sprinter ins Exil startet, wie alle Monster zu töten, um ans Ziel zu gelangen.

Benutzt den AIM-Befehl, um das Kampfgebiet abzusuchen. So stellt Ihr fest, ob es zweckmäßiger ist zu kämpfen oder in ein bestimmtes Gebiet zu laufen. Seht Euch die Karte für den Endkampf genau an. Der einfachste Weg ist erst nach Osten zu gehen, dann drei Kämpfe lang Richtung Norden zu marschieren, um anschließend nach Westen vorzustoßen.

ENDKAMPF

Seid Ihr im linken, oberen Kampfgebiet, müßt Ihr Vaalgamon nicht gegenübertreten. Ihr könnt den Durchgang im Norden benutzen, der um den Raum herumführt, in dem Vaalgamon seine Leute versammelt hat. Verläßt einer von Euch das Kampfgebiet im Norden, habt Ihr das Spiel gewonnen.
13. Vaalgamons "neues" Tor liegt im Osten. Es kann nur geöffnet werden, wenn Ihr alle vier Statuen besitzt. Eine Horde Riesenspinnen überfällt Euch, wenn Ihr durch das Tor geht. Nach dem Sieg könnt Ihr hier gefahrlos ausruhen.
14. Dicke Weinreben wachsen über der eingestürzten Decke dieses Raumes. Versucht Ihr über die Steine zu klettern oder den Raum zu SEARCHen, greift ein Shambling Mound an.
15. Ein Ettin ist im Raum. Nach erfolgreichem Kampf könnt Ihr die Geheimtüren zum Mirror Map-Raum finden. Der Ettin hat sich die Richtungen notiert, in der die Türen sich befinden. Ferner findet Ihr eine +2-Zwergenkampfaxt (+4, wenn ein Zwerg sie führt), einen Heiltrank und Edelsteine.
16. In der Zimmermitte brennt ein Feuer. Löscht Ihr es, überfallen Euch mehrere Skeletons und Mumien. Die Bewohner des Feuers, ein Troll und eine Truppe von Hobgoblins, kehren zurück und greifen auch an.

17. Jeder dieser Spiegel zeigt eine blasse Zeichnung der Wandteppiche, die jahrelang davor hingen. Ihr kopiert sie in Euer Journal. Denkt daran, daß sie natürlich spiegelverkehrt sind! Haltet sie vor einen Spiegel, um die richtige Karte von Ascore zu sehen.

Jeder Spiegel wird von einigen Mumien und Skeletons bewacht. Ruht Euch zwischen diesen drei Kämpfen aus und merkt Euch die Sprüche. Wenn Ihr den Platz von den Spiegeln erobert habt, seid Ihr dort sicher. Alle anderen Plätze im Raum sind ebenfalls zu jeder Zeit sicher, um auszuruhen.

Beim ersten Schritt nach Eurem dritten Sieg, fällt einer von Euch in eine Fallgrube. Dort findet er/sie eine Klerikerschriftrolle mit zwei "Cure Disease"-Sprüchen und einem +2-Elfenlangschwert.
18. Antiker Souvenierladen. Skeletons greifen an.
19. Viele Trolls und Ettins.
20. Eine schwache Goblintruppe. Ihr könnt sie ignorieren und Richtung Osten weitergehen.
21. Wenn einer von Euch das Kampfgebiet hier verläßt, habt Ihr das Spiel gewonnen und das große Finale beginnt.
22. Vaalgamon persönlich erwartet Euch mit mehreren Zhentil-Kommandern, Kraken Mages und Shambling Mounds hier.

Es ist ein sehr schwerer Kampf. Ihr könnt dem Kampf entgehen, indem Euer schnellster Läufer den Durchgang oben an der Karte des Kampfgebietes benutzt. Wenn einer das schafft, habt Ihr das Spiel gewonnen. Die Untoten von Ascore töten Vaalgamon und seine Günstlinge und das Finale beginnt.
23. Eine kleine Truppe Goblins greift an. "Sleep" schläfert viele von ihnen ein. Diese wiederum hindern die hinteren Reihen am Vordringen. Verlaßt den Kampfplatz, um am Finale teilzunehmen.
24. Kraken Mages und Zhentil-Kommander warten auf Euch. Benutzt "Hold Person" und "Charm Person", um sie zu verlangsamen und Verwirrung in ihren Reihen zu stiften. Verlaßt den Kampfplatz, um am Finale teilzunehmen.
25. Shambling Mounds und Ettins wachen hier. Werft "Fireball" auf die Ettins, da sie bei den Shambling Mounds nutzlos sind. Der Wand of Defoliation überlistet die Shambling Mounds.
26. Zhentil-Kommander, Kraken Mages und Shambling Mounds lauern Euch auf. ■

CONQUESTADOR

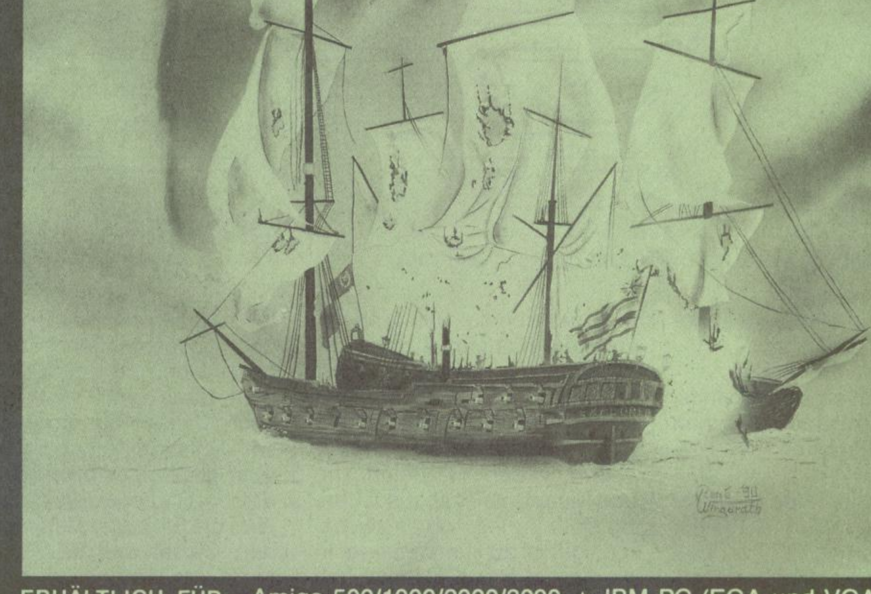
SZENARIO-GENERATOR

Mit dem Szenario-Generator können Sie für das Strategiespiel "CONQUESTADOR" leicht eigene Landformationen erstellen. Alles ist beliebig einstellbar.

Ab sofort auch für IBM PC erhältlich!

Weiterhin enthält dieses Programm 9 zusätzliche Szenarios für das Spiel "CONQUESTADOR". Einfach im Hauptmenü nachladen, schon führen Sie Ihre Conquestadoren durch neue, interessante Ausgangssituationen. Erleben Sie weitere Startszenarios, mit denen Sie unter anderem die Landmassen von Süd- und Nordamerika, Afrika und anderen Kontinenten entdecken und erforschen müssen...

ACHTUNG:
Zum Starten der auf dieser Diskette enthaltenen Szenarios benötigen Sie unbedingt das Originalprogramm von "CONQUESTADOR"!
Dieses Programmpaket können Sie nur benutzen, wenn Sie ebenfalls das Originalspiel besitzen.



ERHÄLTLICH FÜR: Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA) Commodore 64/128

★ Mit diesem SZENARIO-GENERATOR können Sie Ihr Originalspiel "CONQUESTADOR" mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren. (Neueste Version).

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany





BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach — ***IHR SOFTWARE PARTNER*** — **Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto**

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **November-Ausgabe** (erscheint am 14. Oktober '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 8. September '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Dezember-Ausgabe '92** (erscheint am 11. November '92) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. C128 D + Mon. 1084 S, Mouse, 2 Joys, Geos 64 + 128 2 Diskkästen und div. Spiele z.B. Gunship, Flugsim., div. Sonderhefte VB 900 DM. Tel. 030/2820596

Verk. C64 mit Floppy Disk 1541 und Kass. LW (100 % o.k.), 21 Orig. Spiele um 200.000 L (nur für Italien). Tel. 0039/471/725445 Peter

128er Club bietet gute PD-Soft (u.a. den 1. Flugsim. für C128), sofort melden, Liste gg. 1 DM RP bei Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

Suche das Spiel Star Trek-The Rebel Universe (nur Orug.), Preis VB. Zuschriften an: Meik Kötter, Berlinerstr. 5, 6447 Ronshaven oder 06622/5802

Oldies für Sammler: Amazon, Fahrenheit, The Pawn, Hobbit, Mission Asteroid, Serpents Star, Alt. R., Standing Stones, Traces, Sanction, Infocoms u.v.a. Tel. 0271/351673 Marin

C128 D mit Lüftung, C-1901 Mon. 140 auf 80 Z. umschaltbar, Datasette, Joystick, 70 Disks, Geos, FP 600 DM. Tel. 08105/22197 ab 13 h

C128, Floppy 1571, Citizen 120 D, Freezer, Lit. u. Soft zu verk. um 580 DM. Tel. 07324/5603 ab 17 h

Verk. C64, 1541, Mon., Drucker, Datasette, 350 Disks, 10 Kass., Joystick, Fin. C. III, HB, Anl., Papier VB 750 DM. Müller. Tel. 02227/4471 nach 15 h

Suche orig. Mule m. Verp., tausche gg. orig. Ultima VI, verk. für Amiga: Marpoon 1.1, Battlesets 59 DM. Tel. 02303/14009

Suche Sim City, Turbo-Outrun, verk. C 128 mit Mon. u. 2 Floppys 1571, Preis VB. Tel. 02043/22627

Verk. C 64 II, 1541 II, 100 Disks, Joysticks, 2 Diskboxen, Buch, Disklocher, Coole Games z.B. Turrican I + II, Zak MC Kracken, Blood Money, alles nur 500 DM. Tel. 00625/3836

Verk. C 64 II, Floppy 1541, neu, kpl. für 260 DM. Tgl. nach 18 h. Benjam. Beck. Tel. 0209/780394

Ich suche die Spiele Lemmings und Sim City für den C64. Tel. 08251/50606

Verk. C 64 mit Floppy Mon. Tast. I, Joystick, Diskettenbox u.v. Spiele wie F-16 und Turtles, Preis VB. Tel. 06102/52684 Alex

Verk. C 64 für 120 DM leicht def., Mon. für 300 DM u. Floppy für 75 DM, dazu Spiele für 50 DM. Gesamtwert 500 DM. Tel. 0511/469292

Verk. C 64 Orig. auf Disk: Strider II, Predator, Nightbreed, U.N. Squadron, suche Spiele: Elvira II, Switchblade, Speedball II, Buck Rogers, Mercs, Smash TV. Tel. 06503/2428

Verk. C 64 II, 1541 II, 40 Disks, Disklocher, Diskbox, 2 Joysticks für VB 350 DM. Tel. 0251/201832 ab 19 h Björn

Verk. C 64, Floppy, Drucker MPS 1280, Geos 2.0, Maus, orig. Spiele, VB 750 DM. Tel. 08443/1816

Verk. orig. Barderzone 50 DM, Big Deal 20 DM, Zak MC Kracken 40 DM, Sim City 30 DM, Zaids 20 DM, Paranoia 30 DM, Curse of. Azure Bonds 40 DM, Neuromacer 30 DM. Tel. 06021/76924 Matthias

C 64 II, Floppy 1541, Final C. III, ca. 120 Disks, 5 Orig. z.B. (Bundesl. Manager Smash TV, 2 Joysticks, alles erst 1/2 Jahr alt. VB 650 DM. Tel. 06045/5152

Verk. C64, Floppy 1541 II, Mon. 1802, Joysticks, Spiele, Bücher, Soft, Datsetten, Mouse. Tel. 09943/2483 Landkreis Ham ab 18 h

Kaufe Rollenspiele: Times of Lorel, Battle Tech, 2400 AD, Realms of Darkness Alt, Real, The Dungeon, Gemstone Warrior, Rogue, Shadowkeep, Nippon, Moebius. Carsten T. 05832/305

Verk. orig. Spiele: Dt. Afrika Korps, Air/Sea Supremacy je 50 DM, Tolteka 20 DM, Fighter Bomber 30 DM, Calles Disk. Tel. 06472/519 Dirk Leistner, Wiesenstr. 1, 6333 Braunfels

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, 5 Orig. Spiele, 25 Disks, 2 Joysticks (NP je 40 DM). Preisangebote ab 550 DM zu Dirk Schober, Gustav-Merbitz-Str. 5, O-8029 Dresden

Verk. C 64 II, 1541 II, ca. 100 Disks, Lit., Abdeckhaube, 1 Jahr alt, 100 % o.k. 450 DM. Tel. 02273/6618 20-21 h

Suche folgende Orig. Winter Games, Summer Games I + II, Oil's well. Zahle 20 DM pro St., Tel. 07543/1230 Montags bis Freitags 18-20 h, Helmut

C 64, Floppy 1541 Datasette, Disks, HB, 2 Joysticks, Preis 250 DM VHB. Tel. 06375/5342

Verk. kpl. Set mit C 64 II, 1541 II, Datasette, mind. 50 Orig. Games (Disk/Cass.) Kabel, Netzteile, Joy für 300 DM. M. Jacobsen, Immenbusch 22, 2 HH 53. Tel. 040/801196

Robotarm 2000 von Quick Shot mit Interface-Commodore 64/128 und Steuersoft "Robot 2000" zu verk., NP 170 DM für nur für 79 DM. Tel. 07066/2401

Verk. orig. Games: Crimetime 25 DM, Krackout 15 DM, Dirty 15 DM, World Cup 90 Compilationi mit Kick Off 20 DM, Brubauer 15 DM, PD Soft St. 3 DM. Tel. 05131/465146 Steffen

Verk. Pool of Radiance 40 DM, Starflight 20 DM, Champions of Krynn 30 DM, Bard's Tale III 30 DM, Two-one-two Basketball 15 DM, Neuromacer 25 DM. Tel. 0234/590060

Verk. umfangreiche Hard- und Software für C 64 (Spiele, Geo-RAM, Exp.-Erw., 64er, Sammelbox. Liste bei: H. Schmidt, Kl. Predigerstr. 5, O-3560 Salzwedel

Suche dringend Katakis für C64 (Disk), ein einwandfreies Orig. ist mir 20 sFr wert. Marc Wuillenin, Sonnhaldensteig 8, CH-5262 Frick

Verk. Orig. Spiele: Dragon Wars, Hillsfar, Superstar Icehockey je 20 DM. Grand Prix Circuit, Grand Monster Slam je 25 DM. Tel. 07381/4659 Markus Fr-So

Suche Elite zahle 30 50 DM wenn mgl. in dt., verk. 3er Reihe Jet-Roys und Champions Football, Preise auf Anfrage. Tel. 07141/74144

Verk. Floppy 1541 II, 1 Joystick, ca. 100 Spiele, Disk-Box, C64 II zum Ausschlachten mit Netzteil für 200 DM oder tausche gg. Game Gear. Tel. 07303/2026

Verk. C 64, 1541 II, Farbmon., Joystick, Mastertext, Spiele z.B. Oil Imp., Kick Off II, Winter Games, 2 64er Grafikhefte, 700 DM. Tel. 089/855755 Stefan 15 - 18 h

Verk. Creatures II, Die Hard II u.a. Disks für C64. Schreibt an G. Mall, PF 36, A-1108 Wien

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Datasette, Drucker, Bernsteinmon., Maus, 3 Joysticks, Spiele, Arbeitsprg., u.v.m. für 800 DM. Tel. 08131/92686

Verk. C 64, Floppy 1541, Commodore-Mon. 1802, ca. 200 Spiele, 2 Disk-Boxen, 7 gek. Spiele 250 DM. Tel. 05661/4267 mgl. Raum Kassel/Nordhessen

Verk. C64 II, 1541 II, Module, Bücher, Zeitschriften, rund 300 Disks, VB 500 DM an Selbstabholer, Thomas Schaffhirt, Bruno-Brockhoff-Str. 17, 1580 Potsdam (O) Tel. 861330

Verk. nw. C64 II, Floppy 1541, Datasette m. 10 Kass., Lit., Diskbox, 80 Disks ca. 200 Spiele für 550 DM (NP 1050 DM). V. Nowothnick, Fischerring 5, O-4050 Halle

Verk. C 64 II, Floppy, Final C. III, Mon., 15 Bücher, 135 Disks, 3 Disk Boxen, 1 Maus, 2 Joysticks, 50 C 64 Mag. 1984-1987, VHB 750 DM. Tel. 02174/4421

Verk. f. 30 DM: Pool o.R., Curse of..., Hilsfar Secret of., Champ. o.K., Bard's Tale III, Guild of., 1 Spiel 30 DM, 2 Spiele 55 DM, 3 Spiele 80 DM, 4 Spiele 105 DM, 5 Spiele 125 DM, 6 Spiele 145 DM, 7 Spiele 165 DM. Tel. 07762/1426

Verk. C 128 D mit Grünmon., Weiche für 80 Zeichen Darstellung und div. Büchern u. Prg. Tel. 07762/1426

Verk. C64, Floppy 1541 II, Ld., Geos 2.0, Drucker Star LC10 C, Spiele und Joystick 550 DM. Tel. 05322/86007 ab 18 h

Verk. C 64 II, Farbmon., Floppy 1541 II, 1 Box m. 160 Games u.a. R-Type, Turrican, Oil Imp., Predator, usw. für 750 DM VB. Tel. 07835/5637 Christian

Verk. C 64, Floppy 1541 II, ca. 250 Disks, viele Orig. Spiele, Joysticks, Locher, Maus, Boxen, Schnelllader, 650 DM. Tel. 040/7904483 Thomas

Suche Might & Magic II für C64 auf Disk, nur Orig. m. Anl., verk. Ultima VI (disk), noch verschweißt für 30 DM + Porto. Volker Siebert. Tel. 05722/8791

Suche Secret of the Silver Blades Blood Money auf Disk. Biete Rainbow Islands auf Kass., Preis VB. Ralph Herold, Am Buchbaum 14, 6 Frankfurt 50

C64, Floppy und Joysticks, North and South, Zak, Castlevania, Diskette 200 DM und 1 Datasette mit Orig. Spielen, HB für C64 und Amiga. Markus Buß, Von Bodelschwingstr. 11, 5 Köln 80

Verk. C 128, Floppy 1571, sowie div. Orig. Prg. für 500 DM. Tel. 05351/4724

C64 II, 1541 II, 130 volle Disk, 1 Box, Datasette, 6 Orig., Locher 2 Jahre alt, aber gut erhalten, alles 100 % o.k., alles mgl. Zub., nur 380 DM. Tel. 02682/6433 Sergej

Verk. 64er Spiele auf Kass. und Diskette, nur Orig., Liste und Preise anfordern bei: M. Zanger, Amselweg 1, 6251 Deselich 2

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Datasette und eine Menge Spiele für 250 DM, Daniel Susac, Schützenstr. 108, 7500 Karlsruhe 1. Tel. 0721/606964 ab 16 h

Verk. C 64, 1541 II, 64 Disks, (u.a. Oil Imp., Last Ninja I + II, Turrican, Lords of Doom u.a.) Preis 400 DM, Diskettenbox inkl., Tel. 07152/41987 Melanie 13 - 20 h

Amiga

Verk. Orig. Spiele: Sim Ant 50 DM, Hero Quest 40 DM, Advantage Tennis 40 DM. Tel. 02304/81525

Verk. Amiga-Orig. Populous II, F-15 Strike Eagle II, Formula One Grand Prix einzeln und auch zus. gg. Höchstgebot. Tel. 07445/2974 Fred

Verk. f. A 2000: 105 MB Quantum Festplatte m. Nexus Controller (neu) für A 500, Action Replay I, Tel: 07133/8765 Thomas

Verk. Cruise f. A Coprs, kpl. dt. für 50 DM und Powermonger Datadisk (1 WW-Zenario), für 30 DM. Porto ist inbegriffen. Tel. 02565/3772

Verk. Wreckers, Powermonger, Loom, 3D-Cons., Kit, Midwinter II, Wolfpack, Silent S. II, tausche auch gg. PC-Orig. Tel. 07053/7140 Michael

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Action Rep. III, TV Mod. 8 Orig. (Monkey Island, Mad TV,) u. Zub. alles i.O. 1000 DM. Tel. 06421/64897

Fast geschenkt. Edition Vol 1 (= Holiday Maker u. Stadt d. Löwen) 30 DM, Thunderstrike u. Turbo Esprit, Challenge, alles kpl. 60 DM. Tel. 07154/22793 Hardy

Bärenstark: Amiga Power Pack (= Indiana Jones, F/A-18 Interceptor, Kick Off, Kind Words u. Fusion Paint, kpl. m. dt. Anl. 60 DM. Tel. 07154/22793 ab 18 h Hardy, alles Orig.

Verk. Orig. Geisha, Elvira u. Teenage Queen je 40 DM, Thunderstrike, Rock'n Roll, Turbo Esprit, Ch. je 20 DM. Tel. 07154/22793 ab 18 h Hardy

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand), Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand), Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand), Listen mit Spielewünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Anl. u. Verp.), Listen u. Angebote an: W. Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

Verk. A 500 (inkl. 1 MB) mit vielen Spielen (Formula One Grand Prix, Wolfchild, Lemmings, Textverarbeitungsprg.) für 600 DM. Tel. 0711/2268278 ab 19.30 h

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 1 MB, 2 LW, 28 Orig. Spiele + 26 Disks, 2 Joys, Mouse, Box, Viruskiller, Preis 2300 DM. Tel. 07161/37511 Markus, nur Di. u. Fr. ab 14-18 h

Verk. A 500 inkl. 1 MB mit vielen Spielen (Formula One Grand Prix, Wolfchild, Lemmings, Textverarbeitungsprg. für 600 DM. Tel. 0711/2268278 ab 19.30

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Anl. u. Verp.) Listen und Angebote an Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13 am 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga-Orig. 1 a Zustand, Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. M. I. 35 sFr, PGA 29 sFr, Powermonger, Lemmings je 26 sFr, Zak Starfl., F-19 je 22 Sfr, Heinz Bernold, Oberwilerstr. 39, CH-4106 Therwil

A 2000, 3 MB, 2 LW, 52 MB Festplatte, Farbm. 1084 S, incl. Mouse, Joysticks, 100 Disks, HB, 3 Orig. 1/2 Jahr alt, NP 3500 DM für 3200 DM. Tel. 05584/317

Verk. Turbokatre Mach II 100 % o.k., auch für A 1000 und A 2000 mit Anl., Preis VB 275 DM. Tausche auch gg. Festplatte (100 % o.k., Tel. 02725/397 ab 17.30 h

Verk. Monkey I., Might & Magic III, Rise of the Dragon, Eye of the Beholder, Amberstar, Demomaker, Space Quest 4, Mega lo Mania, alle kpl. in dt. Tel. 06441/85289

Verk. orig. PGA Tour Golf dt. Anl., 25 DM, Larry III kpl. d, 1 MB 50 DM, Hollywood C. 25 DM, Vers. NN Alexander Feiz, Herzog-Julius-Str. 74, 3388 Bad Harzburg. Tel. 05322/94682

Verk. Kings Quest V, 49,50 DM, Oliver Meyer, D-8360 Deggendorf, Mozartstr. 10, Tel. 0991/92595

Verk. Ishido, The Power Pack, Flood, Sim City, New Zealand Story, Paradroid 90, Indy 500, Corruption, Indy III für je 25 DM + NN. Schneider. Tel. 06841/89393

Tausche M. I. III bzw. Eye of the Beholder gg. Amberstar oder DSA. Tel. Oliver Finck 08092/6378

Verk. Pool of R., Buck Rogers I, Bards Tale II + III, Might & M., II, Ghengis Khan, Kampfgruppe, Typhoon of Steel, Rebel C., AT Chickm. je 30 DM. Tel. 069/851487

A 500, mit TV-Mod. Top-Zustand, kpl. VB 450 DM. T. Behrens, Obere Auen 1, 7772 Uhlaingen 1. Tel. 07556/8813

Verk. A 500, 1084 S Mon. 356 Spiele und Diskbox VB 1300 DM. Tel. 0421/874068 ab 19 h Michael

Tausche orig. 100 %, Monkey Is., Zak, Maniac Mansion, Fire Brigade, MPS Soccer, Drakkhen, gg. Top-Games,(dringend ges. Dungeon Master, Red Lightning). Tel. A-04248/2895

Verk. 2 A 500, je, Speich.-Erw. + TV-Mod. Zub, VB je 800 DM. Tel. 02773/4838 oder 02773/4962

Verk. A 500 plus mit Mon. 1084 und Ständer, 2 LW, Supraram 2 MB, 501 Speicher., 512 KB, 1 Joystick, Disk Box, Zub. für 1400 DM. Tel. 06081/15430

Verk. Bard's Tale II 20 DM, EOBIO, Cosmic Forge, Champ. of. Krynn, Dragonflight, Dragon Wars, Dungeon Matser, Fate, Might & Magic II, Silver Blades je 40 DM. Tel. 04231/81295 Norbert

Verk. A 500 mit 1 MB, 2. LW, Action Replay II, Stereo Color-Mon., Abdeckhaube, 75 Disks, alles 6 Monate alt, 1300 DM. Alex Kabis, Dorfstr. 67a, O-6541 Tröbnitz

Verk. F-29 Retaliator und Epic für je 40 DM. Beide mit dt. Anl. Tel. 0911/546242 Mathias

Orig. Monkey Island II für 50 DM, Elvira II 40 DM, Epic 40 DM, Ultima 6, m. Lösung 50 DM, Fire + Ice 40 DM, Another World 30 DM, Thunderhawk 35 DM. 18-20 h. Tel. 06733/8475

Verk. A 500 - 1 MB f. 400 DM, Mon. 1084 S, Farbm. 300 DM, 2. LW 100 DM, Drucker 200 DM, alles Top o. zus. für 900 DM. Erreichbar Mo-Fr. 18-20 h. Tel. 06733/8475 Oli

Orig. Monkey Island II 50 DM, Elvira II 40 DM, Epic 40 DM, Ultima VI m. Lösung 50 DM, fire + Ice 40 DM, Perfect General + Data je 40 DM, Battle of Britain 35 DM. Mo-Fr. 06733/8475

A 500, 1 MB, Mon. 2 LW, Abdeckhaube, Joysticks, C64, LW, ca. 70 Orig. Spiele, Monkey Island, Railroad T. usw., kpl. 2000 DM. Tel. 0221/611470

Berk. Orig. Steigenberger Hotelm. 60 DM, NP 70 DM, 100 % o.k. gek. 23.6.92 1 x gesp. o. tausche gg. Populous II, Die Kathedrale o. Loom. Tel. 06625/7794

Orig. zu verk. F19 40 DM, Flames of 40 DM, M1 Tank 40 DM, GenghisKhan 40 DM, Fly of. Intruder 40 DM, Battle Isle 40 DM, Railroad T. 35 DM, Falcon F16 30 DM. Tel. 0212/14742

Orig. M. Island II 50 DM, Sim A. 45 DM, Amberstar 40 DM, Bundesl. M. Prof. 40 DM, Buck Rogers I dt. 35 DM. Tel. 0911/593859

Verk. A 500, Speichererw. 3,5" Zoll LW, Farbmon. Joy/Maus, Umschalter, Abdeckhaube, div. Preis 1100 DM o. Offenhammer, Lesumstr. 2, 2890 Nordenham

Verk. orig. Lemmings 40 DM, Hero Quest, Blue Angels, J.N. Golf, Mindbender, Interphase, Austerlitz je 25 DM, Dark C., Day of the Viper je 15 DM. Tel. 02373/12212 ab 18 h

Wegen Systemwechsel orig. Amiga-Spiele, A-Action Rep. III + A 500, 1 MB, zu verk. Sebastin Slama, Sieglgut 36 b, 8390 Passau Tel. 0851/41664

Def. A 500 - 3000 von Bastlern ges., zahle 200 - 300 DM. Tel. 0241/574544 oder 02371/32555 Thomas

Verk. Wahnsinns-Amiga mit Action R. Freezer MK III, Festplatte A590 (20 MB), 3 Joysticks, 14 tolle Orig. für nur 2000 DM. Tel. 562149 Vorw. 0711 Robert

Verk. A 500 auf 1 MB, 2 Floppy, Philips Mon., Amiga Action Rep., TV Mod., Bücher, Soft, Preis VS. Tel. 02902/75174

Verk. Orig. Die Kathedrale für 45 DM, oder tausche gg. M. I. II. A. Scholz, Platanenstr. 29, O-9800 Reichenbach/Vogtl.

Verk. Amiga-Orig. Their finest Hour, Blue Max, Shadowlands, Face Off, Imperium uva. Kaufe auch Prg. auf. Tel. 08165/3100

Suche Amiga Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. orig. Cabal und Mercs zus. für nur 30 DM + Porto. Hans-Joachim Hofmann. Tel. 06733/7074 ab 16 h

Amiga Orig. Games sind teuer? Da lachen ja die Hühner. In Österreich bekommt ihr sie nachgeschmissen. Battle Isle, Midwinter II, Reals, Khalaan, H.O. China, Ooze, (Draufg.) alles dt. Tel. 043/5352/2409 Andreas

Verk. Orig. Monkey I. II und Bundesl. M. Prof. 65 + 55 DM, Patrick Groben, Am Hoxhof 9, 4020 Mettmann. Tel. 02104/12300

A 2000, Mon. 1084, 2 LW, 119 Disks, (z.B. Battle Isle, Zusatz, Lemm.) Epson LX 400, Drucker, 5 Joys, Maus, Boxen, viel Anwenderprg., viele Bücher für 2900 DM. Tel. 06476/8011 Philipp

Verk. A 2000 (1 Jahr alt), incl. Farbmon. 1084 S, Software, Lit., 2 Joysticks uvm. alles 100 % o.k. VB 1450 DM (NP 2400 DM). Tel. 09971/30583

Verk. orig. Games Battle Isle, Pacific I., Megalomania, Special Forces, Black C., Heros Quest je 50 DM, Waterloo, Last Ninja II, Spy. je 10 DM. Tel. 08621/3829

Verk. A 500, FM 8833, 1 MB, 2 LW, 2 Joys, LDG-Player, CLD-1500 mit Steuersoft usw. viele Com. Zeitschriften und Super Games, 1 Film NP 4300 DM, VP 3400 DM. Tel. 07442/4625

Suche für Amiga die Car-Disk und die Szenery-Disk von Test Drive II. Zahle pro Disk zw. 20 und 40 DM. Carsten Michaely, Hildstr. 21, 6635 Hülzweiler

Verk. Dragonflight, Zak MC Kracken je 40 DM, Budokan 30 DM, Out Run 25 DM, Games Ed. mit Summer/Winter E. und California Games 45 DM. Tel. 04361/1238

Suche Drucker für A 500, verk., kaufe und tausche orig. Spiele. Nowak. P.-Greifzu-Str. 25, O-8400 Riesa

Verk. A 500, 2 MB Hauptspeicher, 2. LW, 2 Joysticks und 2 Diskboxen, Preis ca. 800 DM. Tel. 08558/1578 Nw.

Festplatte 52 MB Quantum 749 DM, 512 KB mit Uhr absch. 75 DM, 3,5" LW ext. 149 DM, Orig. Hybris 25 DM, Legend of F. m. Lsg. auf Disk 35 DM. Tel. 0921/69067

Verk. 1 MB 7 Speichererw. für A 500, 3 Mon. alt für 70 DM, suche zuverl. Tauschp. für Amiga. Tel. 09264/1467 ab 19 h

Verk. M. I. II 45 DM, Parasol Stars 40 DM, Ap.. 45 DM, Gunship 25 DM, Ghostbattle 25 DM, M. GP 30 DM. Tel. 04131/51651 ab 19 h

Verk. A 500 nw. mit vielem Zub. 1 MB, ext. LW, Deluxe Work Centre, Staubschutz Mon. 1084 S, 13 Orig. Prg. NP 2300 DM, VB 1200 DM. Tel. 0261/52775

Suche Tauschpartner für Amiga-Games, habe alte und neue Spiele etwa 120 St., bitte schreiben an M. Bäßler, Virchowstr. 15, 7144 Schkenditz

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084 S, Joystick, Maus, div. Zub., viel orig. Soft, VHB 1599 DM. Tel. 06071/23245

Verk.- A 500, 2 LW, 1 MB, Mon. 1081, 37 Orig. (alle PW über 70) Joysticks, NP 5000 DM für 2600 DM. Tel. 0211/425743 Nachm. GB + 7 Spiele für 350 DM. Tel. 0211/425743

Verk. Eye of the Beholder, Pirates, M. Island, Champ. of. Krynn, F16-Falcon, Dungeon Master, Legend of F., Populous, F. Dittmar. Tel. 06131/612269

Verk. Farbmon. 1084 S, 100 % intakt, Anschlußkabel, Buch, für nur 400 DM, Verk. A 500, äußerst umfangreiches Zub. für nur 300 DM. Tel. 02129/50246

Tausche orig. MIG 29, F. gg. Orig. Special Force, schreibt an Marko Livaic, Frankfurter Str. 702, 5 Köln 91

Verk. Omega 20 DM, Dungeon Master m. Lösungsbuch 40 DM, Curse o.t.A. Bonds 30 DM, auch Tausch mgl. nur Orig. Ab 19 h Tel. 040/546784 Martin

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, 2 Joys, Mon. 1084 S, Maus ca. 30 Disks, 10 Orig. Spiele, A-Rep. III für 1550 DM. Tel. 08571/1609 Mo-Fr. ab 18.30

Verk. Orig. mit. Anl. Aegis-Draw, Animator, Paint 85 DM, 3D-C. Kit 90 DM, Zak MC Kracken 35 DM, Tausch ist auch mgl., kaufe auch an. Tel. 05131/54999

Verk. Nordic Power C., Action R., MK I. Pipe Mania, Betra., Rainbow Islands, Burstnibbler mit Parallelkabel leicht def. C64/Floppy. Tel. 07303/7600

Neue Spiele für Amiga und PC zu verk., Greets to Ski, Row and to Fairlight. Tel. 0261/23934 Toni

Verk. Fire & Ice, Battle Isle, Fate-Gates of Dawn, Lotus T. Chall II, Populous II, Flight of t. Intruder VB 40 - 50 DM. Tel. 0221/433995

Tausche, verk. für A 500 Orig. Monkey I., Quest for Glory I + II, Operation Stealth, usw. Roman Adler, 8043 Unterföhring, Föhringer Allee 45, Tel. 089/9504871

Verk. Indy III 35 DM, John Barnes Football 45 DM oder tausche gg. Sensible Soccer. Christoph Masak. Tel. 08803/3222

Verk. M. I., Indy III, Their finest Hour, je 50 DM, Larry I 60 DM, Zak, Keef the T., Ski or Die je 30 DM, Mean Streets 40 DM. H. Büchel, Am Kreuz 2, O-6906 Kahlal/Thür

Verk. A 500 + 13 Spiele (Orig.) + Abdeckhaube, Posso-Diskbox, ca. 20 Disks, TV-Mod., Maus für 620 DM. Tel. 0228/647289 Sven

Verk. Azure Bonds, Silver Blades, Pools of Darkness, Amberstar, Fate, Knights o.T., Sky, Bandit Kings, suche: Savage Frontier, I + II, B. Rogers II, Wonderland, DSA Tel. 02381/84835

Verk. A 500 (Vers. V 1.2) + 1 MB, 2. LW, ca. 100 Disks, 2 Joysticks und 2 Bücher für 700 DM. Tel. 02131/545611

Verk. orig. mit Anl. u. Verp. wie neu. Centurion Defender of Rome, Ralf Glau, Edition (Hanse, Vermeer, Yuppies R.) Tel. 06386/7078

Spieleclub (Eintritt frei) für AM + PC mit 150 Titeln im gem. Pool sucht Mitglieder (Info 06721/36822) in ganz Deutschland. D. Kamp, Kirchstr. 28, 6539 Waldalgesheim

Verk. A 500 1.3 mit Speichererw., Joysticks, Mouse, Ein paar Spielen und Leerdisks, Tel. 089/6083677 VB 700 DM. Philipp

Suche für A 500 ein Modem und einen Farbbildschirm. Zuschriften an: Pf 1332, 8038 Gröbenzell

Verk. orig. M. I., Eye of B., Powermonger je 30 DM, Mon. 1084 S. 200 DM, 1 MB A 500, Ext. Floppy A1101 je 50 DM, 100 % o.k. NN + Porto. B. Schafer, Altenbergstr. 120, CH-3013 Bern

Verk. Monkey, Lemmings, Populous II, Pirates, Space Quest III u.v.m. alles Orig. zum halben Preis. Marco Rullkötter, Kleines Heenfeld 19, 4983 Kirchlengern 4

Verk. folgende Orig. Amiga. Cruis for a Corpse 25 DM, Invest, Team Yankee, Midwinter 20 DM. Powermonger 15 DM, schreibt an: D. Halama, Besenbinderst. 13, 5 Köln 90

Verk. A 500 Orig. Eye of the Beholder, Might & M. III, Lemmings und Silent S. II für nur 35 DM pro Spiel. Tel. 09971/7420 ab 18 h Alex

Verk. A 500 mit 1,5 MB, Mon. Festplatte 20 MB, 2. Floppy, Joystick, Software, 80 Disks, Drukker, MPS 1500 C. VB 3200 DM. Tel. 0941/760857

Verk. Eye of the Beholder 35 DM, Bandit Kings 40 DM, Batman, Sim., Silkworm, Z-Our 20 DM, Xenomorph 25 DM, Kult 15 DM. Tel. 04532/21118 Boris

Verk. Turrican und E-Motion für je 30 DM, beide 50 DM, Ausgaben von ASM, Amiga Joker, Comp. L. Amiga und PP. für je 3 DM (Jg. 89-91) Tel. 02850/204 Jörg

Verk. orig. E.H. Int. Soccer 30 DM, Micropos. Soccer 20 DM, M1 Tank O. 35 DM, Beckertext II 90 DM, Amidex + Amicalc 50 DM. Tel. 06708/2292 Rüdiger

Dragons, F-16, C. C., B. o. Britain, S. City, J. a.R. Oktober, Ferrari, F-1, F-19 Interceptor, R.z.M.d. Erde, Dragons Lair, zus. für 270 DM. Tel. 02241/333371 nach Martin fragen

Verk. A 500, 1 MB, 1084 S-Mon. Diskbox, mit 100 Disks, Bücher, sowie Orig., anrufen unter 06074/32682 ab 16 h

Verk. A 2000, Mon. 3 LW, PC-Karte, 2 Joysticks, Mon- u. Tastaturverl., Druckerkabel, Ersatztastatur, viel Soft und Lit., auch einzeln. Preis VB. Tel. 02367/8395

A 500, 1.3, 3 MB RAM, Mon. C1945S, 20 MB Festplatte A590, Perf. Sound Digitalizer, Bücher, Joystick, opt. Mouse, PD's und Orig. z.B. Amos, Devpac, usw. 1750 DM. Tel. 08171/5097

Kaufe Amiga-Orig. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Schweiz! Verk. 1 Jahr alten A 500, 3 MB, Harddisk, Mon., 2. LW, Joystick, Orig. Soft (Games) im Wert von über 500 sFr., Preis für alles 1000 sFr. Tel. 031/7914925

Verk. Amiga Orig. Mad TV 50 DM, Alienbreed 50 DM, Hollywood Poker 30 DM, Cabal 40 DM, Transworld 40 DM, Golden Axe 40 DM, Twin World 40 DM, Hotelm. 40 DM u.m. Tel. 07971/7008

Verk. für Amiga: Monkey Island II 80 DM und Manchester United Europe 35 DM. Tel. 06203/13200 Philipp

Verk. M. I. I + II für 35 bzw. 40 DM, Manchester United Europe für 30 DM, Lösung und Pläne für Kings Quest IV 10 DM. Tel. 09422/5488

F15-II, Bob, M+M2, Powermonger, Dragon Wars Fl. o. Intruder, Champ. o. Krynn, F19 ST. Fight Pirates, M1 Tank Pl. Red St. Rising, Xenon II, Starflight u.v.m. Orig. Tel. 0821/156388

Verk. das Super Jump'nRun Venus the Flytrap und das Grusel Adventure Lords of Doom für 70 o. 80 DM. Stefan Pokorny, O-3600 Halberstadt, Cl. Zetkin Str. 5

Verk. die neuesten Orig. Comp. Spiele für Amiga und PC wie z.B. Indy IV, M. Island II für 25 DM. Tel. 0261/23934 Toni

Suche Tauschpartner für A 500 Games schickt Liste an Frank Lauter, Annostr. 5, 5948 Schmallenberg

Verk. Handyscanner 100 - 400 DPI 16 Gr., Photo Paint III 20 DM u. Orig. Sp. Flood, Carrier Com., Sum Ed. u.a. je 12 DM. Tel. 02252/6723, 5352 Zölpich, Römerallee 38 a

A 500, 1 MB, Uhr, 2. LW, Maus, 2 Games, Anwender Software, 50 leeren Disks VB 850 DM. GFA-Basic 3.5, Compiler, Ref.Buch VB 300 DM. Tel. 07154/4300 Oliver

Verk. Orig. Prg. für Amiga, Pirates 25 DM, UMS II 45 DM, Traders 30 DM, Silent S. II 35 DM. Tel. 05373/1512

Verk. Amiga 500 2,3 MB, Bootselektor, Proz. Bremse mit Zub. 100 % o.k., wg. Systemwechsel NP 1200 DM für 750 DM. Tel. 02446/3460 Christoph

Verk. Pools of Darkness, Shadowlands 50 DM, Eye of the B., Chaos Strikes Back 40 DM, Dungeon Master, MM2, Champions of Krynn 30 DM. Kpl. Tel. 02269/7116

Verk. A 500 (New Art) 1 MB, 2 LW, Mon. 160 Disks, 3 Joys, für 1200 DM + PP 7/90 - heute gratis verk. auch 8 Orig. (Shadowlands, Pools of Darkness. Tel. 02269/7116

Suche Orig. Humans. Das Schwarze Auge! Amberstar. Tausche gg. Ultima V, F-15 II, Dragon Wars. M. Islands. Tel. 02675/1038 ab 20 h

Verk. 42 MB Seagate Festplatte mit Omti-Controller für A5090 ext. Gehäuse und Netzteil, Autoboot ab Kick 1.2 für 500 DM, Mack, 7412 Eningen. Tel. 07121/83974

Verk. orig. Cruise f. a.C., Railroad T., Lemmings II, Muds zu je 40 DM, Amberstar, Mad TV, Storm Master zu je 50 DM. Tel. 08232/1726

Verk. gute Spiele für Amiga & C-64. Info bei Björn. Tel. 07248/5455

Verk. Powermonger, Jet, Kampfgruppe, Elvira I + II, Gods, Chronoquest II, Buck R., Populous, Hostages uvm, Liste bei B. Manien, Weltzienstr. 12, 75 Karlsruhe 1. Tel. 0721/859677

Verk. Festplatte 40 MB, Vortex System 2000 für A 500/1000 ohne Treiber, HB, Verp. 1/2 Jahr alt, unformatiert für VB 500 DM neu 1000 DM. Tel. 0221/862741 Jörn

Suche für Amiga: Orig. dt. Tanglewood, Go Amiga, Vizawrite II, noch: Kennedy Approach, Balance of Power II, Sim City - Terrain E., Tel. 0911/618272 ab 19 h

Verk. A 500, Zub., Soft 750 DM, Action R. II 120 DM, 3,5" LW 100 DM, X-Copy Pro. 60 DM, Amos-Creator 80 DM, 3D 50 DM, Compiler 40 DM, Tip Off, Test Drive II, Collect. je 40 DM. Tel. 05153/6537

Verk. Schneider Euro PC, Joystick, 2 Gamecards, Mon. VB 800 DM, Tel. 08171/10751 Rainer

Verk. Amiga-Orig. Epic, Battle Isle Zusatzdisk Wüste + Eis. Tel. 02595/9272 Preis VS

Verk. orig. Amiga-Spiele Amberstar 60 DM, Wild West W. 50 DM, F/A-18 Interceptor 30 DM, Invest 30 DM, Bundesl. M. I 30 DM. Tel. 0561/518798

Verk. unbenutzten Big Agnus 8372 A, 100 % i.O. für nur 70 DM, NP 100 DM. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

Suche Tauschpartner für Amiga, schickt Eure Angebote an Steffen Knötos, Albert-Schweitzer-Str. 16, O-8607 Taubenheim

Suche folgende Orig. Winter Games, World Games, Empire und Grand Prix C., zahle 25 DM pro St. Tel. 07543/1230 Helmut Sauter, Mo-Fr. 18-20 h

Verk. A 500 mit 1 MB, TV-Mod. u. über 100 Spiele, 2 Joysticks, Maus und Comp. Zeitschriften für 950 DM, außerdem noch Monkey II für 70 DM, Larry 65 DM, An Apollon, Marktstr. 5, 7580 Bühl

Verk. Orig. Battle Isle, Datadisk, Fate Gates of Dawn und M1 Tank Platoon, alle Prg. kpl. dt. Tel. 06421/41164 ab 18 h

A 2000, 2 LW, Commodore Stereo Farbmon. 1084 S, HB, Lit., Abdeckhaube, Disks, Box, 2 Joysticks, Maus, Pad, kaum benutzt, Preis 1350 DM VHB. Tel. 06375/5342

Verk. Indy 500 30 DM, suche zu Waynegretzky Hockey den Hockey L. Sim. I und Hockey L. Sim. II. Tel. 0201/293632 ab 18 h

TV-Adapter 49 DM, Invest 20 DM, Powermonger 24 DM, Risk 10 DM, Rising Sun II 25 DM, Megalomania 20 DM, Khaleens 25 DM, Centurion 30 DM, Muds 15 DM, Rings of M. 15 DM, Transworld 20 DM, Alles orig. mit dt. Anl. Christa Buß, Von-Bodelschwingstr. 11, 5 Köln 80

Tausche Cash + Invest, Populous II gg. Beholder I (alles 100 % o.k.) Andreas Kneitz, Mozartstr. 6, 8707 Veitshöchheim. Tel. 0931/96803

Verk. Amiga-Spiele nur Orig. Realms, Armour Geddon, Rail Road T., Super M. GP, Das Boot, Ace of the Great War. Tel. 05141/26524

Verk. Amiga 500 1 MB, Mon., Zub. 170 Disks, 18 Spiele, Red Baron, Battle Isle usw. alles zus. 1800 DM VB. Tel. 06102/6875 100 % o.k.

Suche War in Middle Earth, Bane of Cosmic, Forge, Lord of the Rings, Black C., Drakkhen, alle mit Anl. T. Münzer, Apartado 10, E-08860 Castelldefels, Spanien

Verk. Adventure of Willy Beamish, It Came from the Desert, Hero Quest, Railroad T. u. Day of the Viper. Tel. 0741/22735 von 18 - 20 h

Verk. M. I. II, Special F., tausche auch gg. Epic oder Team Yankee II, ansonsten für je 60 DM. Tel. 07153/48848

A 1000 (1 MB) + elektr. Bootselector (DFO-DF3) Mon. 1081, ext. 3,5" Zoll LW, Amigos-Festplatte 60 MB. VB 1900 DM. Tel. 0031/45716723

MS-DOS

Tausche orig. Conq. of the L. 5,25" dt. Anl. suche: Epic 5,25", Indy IV 5,25" Tel. 0931/68145

PC-Schweiz. Ich suche PC-Soft, kann auch tauschen, habe Monkey I. II, Space Quest IV, Gunship 2000. Tel. 01/4816702 Zürich

Verk. Norton Desktop f. Windows 1.0 5,25" engl. f. 1745 DM, od. tausche gg. Norton Util., VI, bzw. WCII, Civilisation. Jörg Stehle, Mädelgabelweg 10, 89 Augsburg 22

Suche PC Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. Indy IV 60 DM, Leather Godesses II 60 DM, Hardball III 40 DM, Linus-Kurse je 20 DM, Chessmaster 3000 50 DM, Klax 15 DM. Thomas Tel. 07152/23849

Verk., tausche FS4-Flightplanner, Monkey II, suche Szeneriedisks für FS4, Swotl, WC I + II, sowie Swotl, und WC II, von 18-20 h, Tel. 0711/424992 wenn mgl. Raum Stuttgart

Verk./Kaufe Orig. PC-Spiele, suche : A-Train, Indy 500, Patrizer, Sim Art u.a. habe WC II, Budokan, Imperium, u.a. nur Orig. Tel. 05042/4473 Ivo ab 18 h

Verk. Star Trek 25 th, für 45 DM. Tel. 089/7142203

Verk. orig. Populous + Promised Lands M.U.D.S. je 40 DM. Tel. 09602/4414 Thomas

Verk. PC-Orig. A.G.E. Ultima UW, Falcon II, Ultima 7, Steig. Hotelmanager. Tel. 06421/31138

Verk. Police Quest III (Orig.) für 55 DM, Might and Magic III orig. für 50 DM, auch Tausch gg. Indy IV, Wizadry 7 mgl. Tel. 06442/4043

Verk. Elvira II und Monkey Island II für je 60 DM. Tel. 06182/3984

Verk. 286 AT, 44 MD-HD, 1 MB RAM, 3,5" FD (1,44 MB), Sup. EGA, Mon., Maus, DOS 5.0, Works 2.0, nur 1800 DM. Nicky Busse, Auf d. Gütern 42, O-9407 Lößnitz

Verk. viele Orig. Prg. 3,5" und 5,25" ab 40 DM, etl. Sierra-Titel, Liste gg. 1 DM RP bei: Andreas Köther Hornburg 12, 3150 Peine

Suche Vermeer für meinen PC bezahle ab 65 DM, aufwärts und besser wie jeder andere. Tel. 09365/4587 erreichbar ab 19 h

Verk. Orig. Wing Commander I + SMI 60 DM, Silent S. II 50 DM, Speedball II 50 DM, Xenon II 20 DM, suche WC II mit Speech Disks. Tel. 02151/734085 ab 18 h

Kaufe orig. Prg. für VGA-Anw., u. Games, Paul Seik, Westring 9, 3502 Vellmar. Tel. 0561/828310

Verk. 286 PC, 16 MHz, 2 MB RAM, 80 MB Festplatte, VGA Farbmon., 2 LW, Software, Joystick, Maus, Top Zustand, 6 Monate alt, VB 2250 DM, A. Dippe, 1590 Pdm.-Babelsberg, K.-Liebknecht-Str. 123, Tel. 03733/77393 ab 18 h

Verk. 3,5" Spiele (orig.), Battle Isle, Lemmings 50 DM, Populous 40 DM, suche Ultima VII, Indy IV. Tel. 0208/70334 Ingo

AT-386, 40 MHz, mit 64 Cache, 4 MB RAM, VGA Karte, VGA Mon., 80 MB Festplatte 1.4 MB LW, sowie Gehäuse u. Tastatur zu verk. FP 2700 DM. Tel. 0228/334757

Verk. Orig. Lemmings 5,25", 3,5" Space Quest IV, Moonbase je 50 DM, 2 Spiele 90 DM, 3 Spiele für 130 DM. Daniel Wächtler. Tel. 07493/2235

Verk. PC Orig. Red Baron Flugsim., Microsoft, Flugsim III mit West Europa Svenery Disk dt. HB St. 40 DM, N.N. Tel. 02822/52415 ab 19 h

Suche: Manchester United Europe, Indy IV, Gods, Populous II, Formula One GP, Ultima Underworlds, Star Trek - 25 Th. Zahle 45 DM, verk. Swotl 65 DM. Tel. 089/3101509 Philipp

386 - 40 DX, 128 KB Cache, 4 MB, CGA 512 KB, 120 MB Quantum 12 ms, 256 KB, Cache, 3,5" L, Tower 2099 DM, SVGA Mon. 549 DM, Panasonic KXP 1123-24Nadel. Drucker 549 DM. Tel. 0921/6906

Might & Magic II, Wonderland je 45 DM, Indy III 30 DM, Civilisation 60 DM, PC-Cosmos 80 DM, England-Champions-Spezial 30 DM zu verk. Alle 250 DM. Tel. 06181/254170

Verk. Monkey I, Lemmings, Dont go Alone, Safari Gun, The Fools Great, The Third Courier. Tel. 0231/231263 Benjamin Meyer, Tettenbachstr. 12, 4600 Dortmund 14

Suche verzweifelt Empire, Wargame of the Century für IBM-PC, zahle guten Preis, Tel. 0421/562941 20 - 22 h, Karsten

SVGA-Grafikkarte 512 KB, 16 Bit, 100 DM, PP 10/88, 12/88, 6+7/89, 1/90, 8-12/90, 2-12/90 zus. 50 DM. ASM 1-7/91 25 DM, B. Pachura, K. Arnold-STr. 40, Bo. 6 Tel. 02327/71787

IBM Orig. Another World 65 DM, Wing C., Missions 75 DM, Swotl P 80 DM, Swootingstar 30 DM, oder im Tausch B. Pachura, K.-Arnold-Str. 40, Tel. 02327/71787, Bochum

Verk./Tausch Red Baron, F117-A, Nighthawk, Imperium, F15 Strike Eagle II, suche Special Force, Dreadoughts u.a. ab 18 h. Tel. 05931/14383

Tausche, verk., PC-Orig.: z.B. Monkey Islands I + II, Eye of the Beholder I + II, Savage Empire, Black Gold, Command HQ, Civilisation etc. VHS. Tel. 07741/66341

Verk. Monkey II engl. 100 % nw, für 100 DM für genaue Angaben oder Interesse sendet Briefe an Daniel Wiersig, Gökerstr. 109, 2940 Wilhelmshaven

Verk. Orig. Monkey II, Links, Star Control, Fast Lane, Powerdrome zus. für 145 DM (oder einzeln). Tel. 089/4305624

Orig. Tausche: Falcon III, Ultima 7, WC2, Star Trek, Civilisation, Gods, 4D-Driving, Great Courts, GS2000. Suche: Spiele mit mehr als 80 % Powerwertung. Tel. 07673/7253

Verk. PC Orig. Kick Off II, Format 3,5" Zoll, nur 40 DM, Tel. 05101/6779 Oliver

Verk. PC-Spiele wie Good Wing C., M. Island II u.a., Liste anfordern bei Timo Hofmann, Breitegärtenstr. 22, CH-3122 Kehrsatz. Fax: 031/9610807

Verk. Soundblaster Pro, dt. Vers., 3 Mon. alt, mit Zub., VS 390 DM. Tel. 05251/65150

Verk. Battle Isle 40 DM, Xerion II, Populous je 25 DM, WC Missions I + II, je 27 DM, Transworld 30 DM, SMD RGB + PAL, 5 Spiele Herzog II, Hellfire usw. für 550 DM. Tel. 0441/885198

Verk. 386 40 MHz, Tower 4 MB, 128 K, Cache 80 MB Platte, Soundblaster Pro, Ultima VI + VII, Underworld, EOB2, Battle Isle, Pools of Darkness. Tel. 0711/232504 zw. 18 - 19 h

Verk., tausche Gunship 2000, Wintergames, Mario Andretti, Heart of China, Super Space Invars. je 50 DM + Porto, suche MM3, Mad TV, Swotl. Tel. 06021/80395 ab 18 h

Suche Tauschpartner für PC. Habe z.B. Wing Commander II, Epic, Terminator II, Monkey Isl. III, Links, GS 2000, F117-A usw. Tel. CH-072751588 bitte zw. 18 u. 19 h

Verk. Mad-TV für 51 DM, Sim Earth für 56 DM, beide zus. für 95 DM inkl. Versand. Tel. 06071/42846

Verk. PC-Soundman 150 DM VB, Sim City, Populous, Terrain Editor 70 DM, Indy 500, für 50 DM, Starra 20 DM, oder Tausche alles gg. M.. Tel. 05254/68348

Verk. meine PC Spielesammlung Top Spiele z.B. Aces o.t. Pacific, Indy IV, Falcon III, Epic, Red Baron, Flames o. Freedom, Startrek u.a., alles Orig. Tel. 09421/51692

Biete MM3 45 DM, He162 20 DM, Tunnels & Trolls 40 DM, 40 MB HD AT-Bus, 28 ms, mit 5,25" Einbaurahmen 250 DM. Suche Gunboat, Ultima V. Tel. 02064/54452 ab 12 h

Verk. meine Spiele der letzten 3 Jahre alles orig., Liste von A. Berti, Ruetistr. 14, CH-8118 Pfaffhausen. Tel. 01/8255038

Verk. Stunt-Car-Racer, Testdrive III, Jetfighter, Framework, auch Tausch mgl. Ab 17 h. Tel. 0451/493301 Uwe Schwesig

Verk. Starbyte S.S., BMP + Edit. Disk, M.-Andretti, alles Orig. Preis VB. Tel. 0771/62327

Verk. Orig. Infocom od. Ventures u.a. Orig. MS-DOS-Spiele. Liste gg. 1 DM RP. Tel. 0211/799190

386SC 16 MHz, Escom Black Tower, 102 MF Tastatur, VGA Mon., VGA-Karte, 2 MB RAM 120 MB Festplatte, 5,25" + 3,5" HD LW, Maus, Software, DR-DOS VHB 2100 DM. Tel. 05202/1834 Carsten

Verk. Tseng VESA-VGA Karte, 1 MB RM, 1024 * 768 + 256 Farben Non-interlaced, incl. Treiber, 4 Mon. alt, 100 % o.k. für 180 DM, NP 350 DM. Tel. 09721/27015 Claus

Verk. Wing Commander I + II, Monkey Island, Buck Rogers, Operation Stealth, 100 % o.k., je 30 - 45 DM, schreibt an Darius Felski, Allensteinweg 17, 2940 Wilhelmshaven

Verk. 386/33 MHz, 4 MB, 64 KB Cache, LW 3,5", 1,44 + 5,25" MD HD 116 MB, VGA Karte, Mon. S. Blaster 1.5 mit CMS Chip Satz, Maus, Ms-DOS 5.0 und Games für 3000 DM. Tel. 07321/62356

Spieleclub (eintritt frei) für AM + PC mit 150 Titeln in gem. Pool sucht Mitgl. in ganz Deutschland. Info 06721/36822 D. Kamp, Kirchstr. 28, 6539 Waldalgesheim

Suche Battle Isle, Bundesl. M. Pro. Zusatzdiskette zu je 45 DM, nur Orig., Sven Kiesow, Hiddenseerstr. 11, O-2355 Sassnitz

Suche M1 Tank Platoon dt., Command HQ dt., Civilisation dt., Silöent s. II dt., Swotl, Gunship 2000 dt., Monkey Island II dt. Tel. 08536/330

Verk. PC-Orig. Ultima VI 45 DM, Ch. Baseball 20 DM, Berlin 1948 35 DM, suche PC-Orig. RR-Tycoon, MH I + II, Tel. 08801/1489 Basti

Verk. 386 PC, 25 MHz, 2 MB RAM, 52 MB HD, MS-DOS 5.0, 2 Joysticks, S-VGA Mon., VGA-Karte 2 Mon. alt, ideal für Einsteiger + Fortgeschrittene 2500 DM. Tel. 06332/18823 ab 14 h

Verk. oder tausche Heart of China, Lightspeed, Star Control, Populous, Microsoft, Paintbrush. Tel. 06105/6542 ab 19 h

Verk. orig. SQ4, PQ3, Chuck Yeager 40 DM, Muds 10 DM, WCII, Speech 70 DM, alles 100 % o.k., oder tausche gg. Wizardry 7, MM3 dt. Tel. 04154/6448

Suche Atrain, Ballte Isle, Sim Anl., Indy IV, Patrizier, MM3, Ultima 7, Wizardry 7, habe BMP Austerlitz II, Populous, BMP-Zusatzdisk, Angebote an: Mike Gütter, Wirtsgr. 13, O-9658 Erlbach

Verk. A-Train 50 DM, Patrizier 45 DM, Wing C. II 45 DM, sowie Microsoft Windows Vers. 3.1 200 DM, Ms-DOS 4.01 50 DM, 40 MB HD 100 DM. Tel. 02151/602037

Verk. F-117 A, LHX Attack Choper, Monkey Island II, Ace of the Pacific. Tausche gg. Falcon III. Willy Schicker, Schlesische Str. 8, 8370 Regen. Tel. 09921/7284

Verk. M. II, Gods, Loom, Buck Rogers I, Golden Axe, Super Off Road, Altered Destiny, Ranx, Nuclear War, Rotox, Night Hunter, Satan, Preise 30 - 65 DM. Tel. 0951/74081

Verk. Wing C. I für 40 DM und einen Competition Cluestar + PC Karte für 40 DM, tausche Ultima Under World und Epic. Tel. 07236/7559 Sascha

Verk. PC-Cosmos 90 DM, Ultima 7 65 DM, Immortal + Special OPS I je 30 DM, Star Fleet II 40 DM, Sword of Aragon 25 DM, Wizardry 6 Lösung 15 DM. Tel. 0209/86381

Verk. MS-Windows III O.f. 100 DM, Works f. 100 DM, MS-DOW 4.1 40 DM zzgl. Versand, Vorkasse. Tel. 08321/82571

MS-DOS Verk. Lemmins, Logical, Rock'n Roll für je 30 DM, Pinball für Windows für 50 DM, Porto. Tel. nach 18 h 0511/561753

Suche Spiele für XT. Biete Spirit of Adv., Indy 500, Sim City. Matthias Raue, 6821 Drönischau (O) Nr. 9

Sim City, Arch I, Terr. Edit. Elite Plus, Bob, Eye of the Beholder, dt. H., Swotl, Transworld, Pools of Darkness, Ultima 6, Silent s. II, Raylroad T., FS. IV, Falcon III, a. Orig. Tel. 0821/156388

Verk. orig. Microsoft Fl. Sim 55 DM, Red Baron 50 DM, WC II + SO1, WC 1, M1 Tank, Pl. Midwinter, Mad TV, Uncharted Waters, Waterloo, Pirates, suche: UMS II, Swotel. Tel. 04461/3090 Andre

Verk. orig. Wing-Commander für 65 DM, Michael Sessler. Tel. 09528/284

PC-Orig.: Ultima 7, Larry 5, Civilisation, Star Trek, Battle Isle, Pool of R., T&T, L.o.T., Rings, Secr. o. t. Silberblade, suche Sierras, Infocoms. Tel. 09131/501162

Ultima 7, Underworld, Falcon 3.0, PQ3 dt., Civilisation, Immortal, u.a., tausche und verk. nur Orig., Tel. 08039/3362 Stefan ab 19 h

Verk. Commodore PC 20 III it 3m5" und 5,25" Zoll LW, EGA Mon. Preis VB, suche Indyana Jones 4 und Joe Montana, Football. Verk. North & South. Tel. 0711/706218

Verk. PC Spectravideo (VS): Keyboard 328 + Disklw., 801 (5,25") und Desktop 601, außerdem zu diesem Super Angebot gibt es einen Mon., Preise VB. Tel. 0711/706218

Verk. Soundblaster mit viel Voice und Amiga Modfile-Software nur 180 DM. Tel. 07545/1849 Hans

Tausche orig. PC-Spiele: Falcon III und Links (evtl. Verkauf). Tel. 0561/890438 Özgür

Verk. Aces of the Pacific 60 DM, Tel. 02673/1442, verk. Indy (VHB 45 DM), Monkey II (VHB 40 DM). tel. 06542/2962

Verk./tausche Bundesl.-Manager, Space Quest 4, VGA, Operation Neptune, Asterix, alles kpl. dt., 100 % o.k. Tel. 06028/4358 Markus

Verk. Commodore 5,25" LW 100 DM, orig. Verp. Tastatur 80 DM, Gehäuse m. Netzteil 80 DM, alles zus. 240 DM, oder tausche gg. neue Orig. Soft. Tel. 02292/1291 Andre

Verk. MM3, Ultimat, Rail R. T. u. Terminator außerdem Word Perfect, Executive Framwork IV, Tilmann Gott. Tel. 089/5803168

Verk. WC + SM2 60 DM, WC2, Speech, SO1, 110, auch einzeln, Swotl, Gunship 2000 50 DM, Larry V, M1 Tank P. 40 DM, Winter C. 45 DM, Intruder, Red Baron 35 DM. Tel. 09094/540

Suche Monkey Island II dt., Budesliga M. pro. Tel. 0441/591254

Verk. PC-Spiele nur Orig., Sim Earth, Air Combat, Wing C. II, Speech Pack, Castle, WGH2, Mario Andretti, Red Baron, Shattle, Links, Firestone. Tel. 05141/26524

Verk. Soundblaster, Micro, Shareware, Disks für 230 DM, sowie Starflight II für 30 DM u. Heart of China für 55 DM. Tel. 089/9037076

Hallo PC-Freaks, habe jede Menge Software (Orig.) für den PC abzugeben. Gratis Liste anfordern bei: R. Haas, Hetzendorferstr. 58/4/1 A-1120 Wien. Tel. 0222/84-30-525

PC-AT 386 SC/20 MHz, 1 MB RAM 40 MB HD, 1 x 3,5" 1,44 MB, 1 x 5,25" 1,2 MB, Super VGA Karte, 512 KB, 5 freie Steckplätze, MS-DOS 4.01 zu verk. für 2300 DM. Tel. 08141/21327

Biete Underworld, Yeager, MM3, S101, Links u.a., suche Indy IV, Wizardry 7. Tl. 08413/6816 ab 18 h

Verk. M. Island II 50 DM, Harpoon (neue Vers.) 50 DM, alles Orig. Tel. 04137/7723

Tausche Gunship 2000 + Starflight II, Falcon AT gg. Wing C. II oder A-Train, suche ebenfalls Battle Isle und Perfect General. Tel. 02330/72564 ab 17 h





Verk. Trident VGA-Karte 256 KB, suche Tauschpartner f. Orig. Games, habe Monkey II d, Winter Challenger, Demos f. Roland-Karte. Tel. 07133/8765 Thomas

Verk. 386 SC-25 MHz, 2 MB RAM, HD 40 MB, 1,2 + 1,44 MB, VGA, VGA-Color-Mon., MS DOS 5.0, Works 2.0, 17 Orig. Spiele, Preise VB 2200 DM. Tel. 07541/82224

Verk. Orig. Railroad T., Patrizier, je 45 DM, Winzer, Bandit Kings o.a. China, Champions of Krynn je 35 DM, Starflight II, Kings Bounty je 30 DM. Tel. 07328/5695

Verk. Rollenspiel-Orig. Ultima Underworld, Ultima 7, je 50 DM, Star Trek, Might & Magic, Eye of the Beholder II je 45 DM, Eye of the Beh. I, Wiz. 6, Ult. 6 je 40 DM. Tel. 07328/5695

Verk. Motherboard (neu) Panther - II 386 SC 16 MHz, 1 MB (mit engl. HB) bei Lutz Bell. Tel. 02151/302122 ab 17 h

Verk. Legend und Cadaver dt. für 35 DM bzw. 55 DM, suche ständig preiswerte aktuelle Spiele. Tel. 030/6574218 ev. öfters vers.

Verk. Pools of Darkness kpl. dt. auf 3,5" Disk für nur 60 DM. Tel. 0234/590060 Michael

Verk. Links-Golf VGA für nur 55 DM, Orig. verp. und Anl. Tel. 06224/50146 verl. Maurice

Verk. Sierra KQ3, KQ4, MH1, PQ1, je 35 DM, Rise of Dragon 45 DM, Oil Imp., Kult, Wallstreet Wizard je 25 DM, WC1 45 DM, alles Orig. Tel. 0214/53122

Hallo PC-Freaks, habe jede Menge Software (Orig.) für den PC abzugeben. Gratis Liste anfordern bei: R. Haas, Hetzendorferstr. 58/4/1, A-1120 Wien. Tel. 0222/84-30-525

Suche zuverl. Tauschpartner! Auch massig Anl. vorhanden. Verk. Orig. Aces of the Pacific, Civilisation, Shuttle, Midwinter II u.v.m. Tel. 04551/83710

Suche zuverl. Tauschpartner! Auch massig Anl. vorhanden. Verk. Orig. Aces of the Pacific, Civilisation, Shuttle, Midwinter II u.v.m. Tel. 04551/83710

Verk. Epic, F-117A, F-19, Larry V, zu je 40 DM und Bomber, Resolution 101, Thunderstrike, Sim City zu je 25 DM, Martin Tel. 08555/4314 17-18 h

Suche Battletech II, zahle bis zu 100 DM, meldet euch bei: R. Niebuhr, Harddisser Str. 62, 4937 Lage. Tel. 05232/2754

Suche! Kingsquest III u. Verp. von Larry III, Lemmings, Pirates, zahle 25 DM für Kingsquest III und 20 DM für die Verp., Tel. 07552/5439

Suche Arkanoid und Revenge of Doh für PC. Tel. 02232/34350 ab 18 h

Verk. BAT, Cosmic Forge, Yeagers Combat, Buck 1, Monkey I, GC2, Maupiti Island, Master Blazer, Civ., Redbaron, Sim Ant., Swotl, Mega II, SQ4, Hog, WC2, F15 II, SSS 40 - 50 DM. Michael Tel. 040/5505162

Verk. PC-Orig. Falcon 3.0 dt. 80 DM, LHX 40 DM, Flight-Sim 4 dt. 80 DM, Dr.DOS 5.0 45 DM, MS-DOS 4.01 35 DM, tausche auch gg. Simulationen ab 19 h. Tel. 0271/61765

Tausche Gremlins, Their Finest Hour, Epic gg. Utopia, Aces of The Pacific, Secret Weapon, auch einzeln zu vergeben, nur Orig. Tel. 08251/6490 nach 2 Uhr

Tausche od. verk. Orig. Spiele wie Redbaron Conquest of L., Indy IV, H. Leather Goddesses of Phobos II. Tel. 09951/8782

Verk. Orig. Verp. Ultima U. 45 DM, Battle Isle 40 DM, Silent S. II 30 DM, Thunderstrike 10 DM. Tel. 08702/681 ab 18 h

Verk. Monkey II für 65 DM, Space Quest 4 für 70 DM, beide Spiele in dt. Preise zzgl. NN. Simon Heß, Tel. 06593/9258

Aces of Pacific 50 DM, Ultima Underworld 50 DM, Cadaver 40 DM. Tel. 07571/12367 ab 17 h

Another World zu verk. 40 DM + Porto, Zyxel 1496E V 32. bis Modem ext. mit V 42 bis, eff. bis 57600 bps, Fax V.17, 14.400 bps + 63, 2 x benutzt, 990 DM. Tel. 02064/55837

Schweiz. Verk. Orig. Monkey I + II, Indy III, VGA, F-29, alles in Deutsch. Falcon III, F-19, mit dt. Anl., .Simunovic Patrick, Weinbergstr. 53, 6300 Zug, Schweiz

PC-Orig. Lemmings, PGA, SS2, F15, 2, LHX, Civil, Larry III + V, Black Gold, Indy 3, 5, S.S.Soccer usw. Liste bei: Andreas Kleiner, Schönbuchstr. 26, 7270 Nagold 6. Tel. 07459/8642

Verk. M. Island II orig. für 50 DM + Porto oder tausche gg. Indy IV Adv. Orig. Tel. 089/7559103 frage nach Jakob

Verk. Orig. von Civilisation (dt. Vers.) für 70 DM. Vorauszahlung oder NN. Lorenz Gregor, Otto-Nuschke-Str. 7, O-4860 Hohenmölsen

Verk. LHX, PT-109, Italy 90, Haevy Metal, Airborne R., Crazy Cars, Winter G., SSII, Gunboat, Grand Prix C., Ad. Des., Savage Empire ab 18 h. Tel. 08551/5571

Suche Tauschpartner für IBM-PC 3,5" und 5,25" Zoll W schickt Eure Listen an: Ernst Seebacher, Waidach 148, 5421 Adnet. Tel. u. Fax. 06245/3115 Austria

Verk. Thrustmaster kpl. 300 DM, JF 2 Ultima Underworld, Twilight 2000, EOB , Nam, Links, Mechawarrior, Flight of t. Intruders, F-19, SS2. Tel. 02238/52785

Verk. PC Orig. MAD TV 35 DM, Muds 20 DM, Hardnova 15 DM, Gunship 2000 40 DM, Spiel kpl. dt. oder dt. Anl., alle zus. 80 DM, alle 100 % o.k. Tel. 02363/8967

Aces of the Pacific 70 DM, P-38 Swotl 20 DM, tausche auch gg. Indy IV. Tel. 0551/24538

Suche Tauschpartner(in) für IBM-PC's, suche Spiele und Prg. nur in der Schweiz. Tel. 082/31850 Schweiz

Verk. für PC: Battle Isle 60 DM, Star Trek 65 DM, Civilisation 68 DM, Rampart 65 DM, Patrizier 65 DM, für Amiga: Lotus II 40 DM, Lemmings 35 DM, usw. Tel. 09923/1919

Verk. Orig. GS2000, F117A (je 50 DM), Magic Candle II 40 DM, Omn. Consp. 20 DM oder im Tausch gg. Indy 4 dt., Aces o.t. Pacific. Tel. 02373/12212 ab 18 h

Suche Monkey Isl. II in dt., Mo-Do 15 - 18 h Dirk. Tel. 06556/7330

Spiele für Windows (Shareware) 30 St. 1 HD 3,5", z.B. Pacman, Dame, Tetris, Schach, Pipemania, Backgammon uva. 10 DM (Bar/Scheck). Richard H. Lethe, Wittheck 4, 2100 HH 90

Verk. Flacon 3.0, Gunship 2000 für 70 DM, F-19, Star Treck, Su-25, Battle Chess, Mig 25 für 50 DM, suche Monkey II, Indy IV. Tel. 0161/6215991

Suche Orig. PC-Spiele aller Art, z.B. KQS, WC2, Indy, Larry, usw. schreibt an F. Bertram, Diefller Str. 141, 6637 Nalbach. Tel. 06838/82198 ab 17 h

486, 50 MHz, 256 KB-Cache, 4 MB RAM, Tower, VGA 1 MB, Tastatur, Soundblaster 2.0, 5,25"+3,5", 216 MB Festplatte VB. Auf Wunsch mit Mon. Tel. 06838/82198 ab 17 h

Verk. Civilisation, dt, 3,5" für 55 DM, Great Courts II für 40 DM, M. Island II 35 DM, 3-D-Pool für 15 DM sowie Mario Andr. für 35 DM, Ad.J. Schmelzing, Pfisterstr. 10, 8600 Bamberg

Verk. IBM komp. Olivetti, AT M 205 E, 80286/16 Bit, 12 MHz, Arbeitsspeicher 1 MB, Festplatte 40 MB, 3,5" Zoll 144 MB LW, 12 Zoll Monochrombildschirm, 1200 DM. Tel. 02151/302122 ab 17 h

Verk. Orig. Ultima Underworld, Ultima 7, jew. 60 DM. Tel. 040/5221362 Karsten

Achtung! Tausche Xenon II gg. Gods. Tel. 04265/1646 Thomas ab 18 h

Verk. Hillsfar, Starflight, GP Circuit, Ferrari F1, Gauntlet, Star Trek V, Yeagers, Aft. 2.0, je 20 DM, Camelot, Countdown, Transworld, Muds, FOII, Jones, je 30 DM. Michael. Tel. 040/5505162

Verk. Soundblaster 189 DM, Wing C. III 40 DM, Jetfighter II 30 DM, Chuck Y. Combat 30 DM, Gameboy + Tetris, Tennis 70 DM, alles 100 % i.O. Tel. 02224/74046

Atari ST

Suche dringend die Spiele Sapiens (eine Art Action-Adventure), DGBD I (PD) und DGBD II (DGBD = Großes deutsches Ballerspiel) Tel. 07195/62052 (Thomas)

Verk. Elvira + Lösung 40 DM, Fighterbomber 30 DM, Bloodwych + Midwinter 35 DM, Blasteroids, Kick Off, Superski 30 DM, Knightsofts. 50 DM, Amberstar + Lösung 50 DM. Tel. 0821/712785

Verk. Atari ST mit Farbmon., Mouse, Joystick: und 27 orig. Spiele u.a. Lemmings, Turrican I und II, Axels Magic Hammer und v.m., VB 1600 DM. Tel. 07236/6342 Sascha

Verk. Orig. Atari ST Spiele z.B. Space Quest II, F. o. t. Intruder, Falcon Mission II u. 8 weitere Spiele alle mit Verp. u. Anl. Tel. 09331/1746

Suche Space Quest IV, Larry III, ECO Quest (ST), verk. ST Spiele ab 10 DM - 40 DM. Liste bei G. Irettow, Louisenberg-Hof, 2330 E-Förde. Tel. 04351/84418

Suche Software für Atari ST. H.J.W., Postfach 27, 7639 Kappel-Grafenhausen

Verk. STE + Multiscanmon.(s) w. + Graustufen + 200 Disks, 19 Top Orig. + 2 Mäuse, Joyst., Zub., alles 100 % o.k. NP 3000 DM, VB 1400 DM. Tel. 08321/89773 Chris

Verk. ca. 50 Orig. Spiele von 10-20 DM. Tausche u. kaufe auch. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Suche für ST: Startreck u. Ducktales, zahle ca. 25 DM. Tel. 0821/605675

Superangebot! Verk. wegen Systemwechsel Atari ST 520, 1 MB RAM, 400 Disks, s/w Mon., 2 Joys, Mouse, 1 int. + 1 ext. Floppy, 10 Orig. Games. Tel. 02175/3085

Verk. Indy III, Monkey I., Pirates, Gunship, Powermonger, Klax, Summer E., Winter E., California G., Star Wars T., nur kpl. für 350 DM + Porto. Tel. 0911/357338

Verk. Atari ST 1040, B. Mon., Maus für 700 DM (fast neu). Auch Spiele zw. 2 - 40 DM (z.B. Kick Off II). Tel. 0228/746368

Wegen Systemwechsel liegt bei mir noch massenweise Software (orig.) herum. Liste davon gibts gratis bei: K. Weselovsky, Payergasse 7, A-1160 Wien. Tel. 0222/420-99-12

Verk. wegen Systemwechsel: Shadow-Gate, Deja Vu II, Football Man II, Engl., Seven Gates of Jamball je 15 DM. Tel. 0201/583347 Dirk

Verk. Overlander, Safari, Guns, Rampage, Space Harrier, Paperboy, Terramex, Ghosts'n Goblins 15 DM, Monkey Island, Goblins je 40 DM. Tel. 0431/687678 Gunnar

Verk. Mixed Station 5,25" und 3,5" LW und 100 5,25" PD Disks für 300 DM, Mega ST II incl. 52 MB Quantum 17 ms 1300 DM VK. Megadrive m. 55 Games. Tel. 02822/52527

Orig. Indy III Adv., Lemmings, Populous, M. Soccer, Speedball II, S.S. Soccer, B. Man., Play. Man., L. Patrol, G. Courts je 30 DM, F. & F-Forge II, N. South je 25 DM. Tel. 04521/5275 ab 18 h

Verk. Monkey Island für 35 DM, Return of Medusa 30 DM. Tel. 02103/22250 Arno

Verk. ST-Orig. Lemmings, Ultima V je 40 DM, Traders, Invest je 35 DM, Reederei, Falcon F-16 je 30 DM, Vermeer, Star Trek, Leis. S., Larry II je 25 DM. Tel. 07328/5695

Vergebe günstige Software (Orig.), für Atari-ST, Gratis-Liste anfordern bei: H. Huber, Valenting 11/2/2, A-1238 Wien, Austria

Verk. Atari 520 ST (1 MB) + Floppy SF 314, Maus, ca. 15 Orig. (Larry III...), ca. 130 Disks für 850 DM (Spiele auch einzeln). Tel. 089/426767 nach 20 h

Verk. Atari 1040 STFM, Farbmon., Maus, 17 Spiele, 40 Disks, Lit., Joysticks für nur 1000 DM. A. Petrowski, H.-Flach-Str. 1, O-2520 Rostock 27. Tel. 17 - 18 h (Axel) Rostock 723424

Suche Cadaver, Elvira und Gunship für die Games + Anl., zahle ich je 35 DM. Tausche auch gg. Wolfpack, Crown, Graf Duckula, Pirates. Tel. 06897/89725

Verk. Atari ST mit 40 Spielen. 1 SW-Mon. + 1 Farbmon., Tastatur, Maus, Joystick für 1000 DM. Tel. 04624/1349

Verk. Orig. Spiele für Atari ST: Kings Quest III/IV je 50 DM, Ultima IV, Pirates je 45 DM, Sundog 30 DM, und Mastertext 35 DM. Tel. 0228/214916 oder 477627 ab 19 h

Vergebe günstige Software (Orig.) für Atari ST. Gratis Liste anfordern bei: H. Huber, Valenting 11/2/2, A-1238 Wien, Austria

Vends jeux pour Atari ST Orig. et DP + 20000 Titles pas Chers. Dugas Bruno, Rue Du 18 Juin, 82350 Albias. France. French only. Tel. 0033/63311352

Verk. Atari 520 S TFM (int. Floppy) + 2seitigem Mandax Disklw. (1 MB/3,5") + orig. Fighter Bomber). Kay Kessler, Josef-Werres-Str. 60, 4005 Meerbusch 3. Tel. 02159/7597

Verk. Amberstar, Formula One Grand Prix, Warhead, Battletech, Shadowgate, Manhunter I, II, Jinxter, Stellar Crusade, Phantasie I, III, Stac. Tel. 0851/58919

Verk. Atari 1040 STF, 63 MB Festplatte, Maus, viel Soft, SM 125 für ca. 1000 DM. Markus Schär, Stimmerstr. 76, CH-8200 Schaffhausen. Tel. 0041/53255436 Markus

Verk. 1040 STFM, SM124, Festplatte SH205, Maus, 2 Joysticks, Mon.-Switch, Orig. Spiele, E. Pascal Plus, Omikron Draw, ST-Bücher, PD-Sammlung für 2000 DM. Tel. 08141/70472

Suche: Leisure Suit Larry III, nur Orig. Angeb. bitte an: Sebastian Kobs, Am der Freiheit 9, 4620 Castrop-Rauxe. Tel. 02305/24886

Verk. Atari ST 1040 FM + 4 Josticks, Maus, Highscreen, Farbmon., KP 748 + 96 Disketten, 5 orig. Spiele, 1200 DM VB. Tel. 040/7903420 erst ab 27.7.

Verk. orig. Spiele: Th. Finest Hour, Powermonger, Fl. of Freedom, Deuteros, Railroad T., Damocles, Imperium, Midwinter, Sim City je 15 DM wg. Systemwechsel. Tel. 069/5074369

Verk. That's Write 1.45 30 DM, Elite 50 DM, Populous 40 DM, Flight Sim. II 60 DM oder alles zusammen 165 DM. Schubert, Severingstr. 21, 1 Berlin 47

Verk. Orig. Spiele Amberstar 65 DM, Formula One Grand Prix 60 DM, Stunt Car Racer 20 DM und Summer Edition 20 DM. Tel. 09621/61591

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Atari 520 ST + Mon., TV-Tuner, Maus, Joysticks, Harddisk, 60 Mega Byte, 120 Disks, Great Courts II, Larry III. Zu verk. Preis nach VB. Tel. 01/4816702 Schweiz

Verk. Flood, Turrican I + II, Rotox, Lethal XCESS, Carrier Command, Airborne Ranger zu je 15 DM, Team Yankee, M1 Tank P., F-15 III zu je 25 DM. Tel. 05702/500, Christian ab 15 h

Verk. Atari 1040 STE mit Maus (12 Mon. alt, ohne Mon.), Power Pack (20 Orig.-Spiele), Textprg. m. Orig. HB für 500 DM (NP 998 DM). Tel. 08232/6519

Verk. Orig. Spiele: Midwinter 20 DM, Double Dargon III 40 DM, F-16 Falcon 25 DM, Indy III, Winter Olympiad 88 25 DM oder gg. Tausch. Tel. 08581/1527

PC-Engine

Preishammer: Biete PC-Engine Games ab Stück 10 DM. Sonson II, Dragon Spirit, F1-Pilot, Digital Champ usw., biete auch Joypads, suche immer PC-Engine Games Tel. 02156/8193

Verk. PC-Engine-Pal, 5-PL-Adpt., 2 Pads, Gun Hed, WC-Tennis, Rtype, Dung-Expl, K + K, Paranoia, Fal. Toam. Alles 100 % intakt, VB 450 DM, Tel. 02331/65882 (Tobias, 5800 Hagen)

Kaufe, verkaufe PC-Engine Module, suche auch PC-Engin-Duo, Tel. 04841/81935

Dringend: Su. CD-ROM f. PCE + Super Graf X mit CD-Interface + 1941, Ghouls'n'Ghost, Granzört. Biete GT mit PC-Kid 1+2, Hatris, u. R-Type 1 + Ausgleich Tel. 07031/222627

Verkaufe, kaufe u. tausche Spiele für PCE, Neo Geo u. Super Famicom, Tel. 02922/861713 (Thomas)

Verk. PC Engine Rgb + CD Rom + Interface + 4 Joypad's mit Dauerfeuer + 5 Player Adapter + XE 1 Joyboard + GCD's und 18 Cards. Alles 100 % ok, Preis 1200 DM. Suche Neo Geo! Tel. 08431/41991 od 2564

Tausche, kaufe, verkaufe Cards + CD's f. PCE. Suche dringend: Time Cruise I + II, Bomberm., Cadash, Raiden, Co., Liquid Kids, Metal Sokker Tel. 07031/222627 (Jonny)

Tausche Super NES mit 14 Spiele, darunter auch Street Fighter II, Super Contra usw. gegen Neo Geo mit mindestens 5 Spielen Tel. 0221/639245 (ab 10 Uhr)

Kaufe, verk., tausche alles für Megadrive. PC-Engine. SuperNes, Famicom, Game-Gear, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände! Tel. 089/1403732

Verk., kaufe, tausche Module für Megadrive, PC-Engine, Famicom, SuperNes, Neo-Geo, Game Gear, Gameboy, Tel. 089/1403732

Suche PC-Engine-Games R-Type, Gunhed, Splitterhouse, Wrestling, Gala., Devil Crash, Dragon, Spirit, Son Son 2, Jackie Chan, PC-Kid 1-2, Tiger Heli. Tel. 07172/8537

Verk.: Baseball 89, Armed F, Baruba Man, Blodia uvm. für je 30 DM. Suche PC Engine GT. Alles orginalverpackte Games!! Verk. auch Master System Spiele für 50 DM. Tel. 0711/706218

PC-Engine-Rgb, 5 Player-Adapter, Joypad + ASC-II-Joystick, 6 Spiele: WC Tennis, Nectaris, Galaga 88, Tiger Heli, Bloody Wolf, Kato & Ken für 350 DM, Tel. 0234/799717 (Björn)

Verk. PC-Eng. + CD-ROM + 2 CD-Sp. für 600 DM. Verk. über 80 Spiele an Meistbietenden z.B. Devil Cr., Bomberman, Gunhead, Shanghai, Violentsold. u.a.) Tel. 089/344425 (Benjamin)

Verkaufe PC-Engine mit 8 Spielen Preis: VB: Tausche/Verkaufe/Kaufe S-Nes/Mega Drive und Neo Geo Spiele Tel. 089/4701827

Suche sämtliche CD-ROM Games, auch Super CD-ROM Games. Speziell: Prince of Persia, R-Type, Raiden, Shubibiman 3, Human Sports, Tel. 0211/342065 (ab 17.30 Uhr)

Verk.: 17 PC-Engine Games: Super Star Soldier, Tiger Heli, Paranoia, Thunder Blade, Sokolan, u.a. Nur kompl. für 700 DM, Tel. 0911/2059274 (ab 18.30 Uhr)

Suche PC-Engine Fans um Spieletips und Tricks auszutauschen! Suche PC-Eng. Cards: Puzznic, Columns, Coryoon, Pro Wrestling, Andreas Mehl, Tel. 0511/371385 (19 - 20 Uhr)

Verk., tausche, kaufe PC-E Spiele. Verk. g. Gebot: Gunhead, Splitterhouse, F. Soccer, PC-Kid 1 & 2, Bomberman, Salamander, R-Type 2, S. LNG, FMT u.a. Suche Neo-G. Tel. 07621/74370 (14 - 20 Uhr)

Suche dringend: Horse-Racing, Puzznic, Ninja-Spirits, Devil-Crush, Puzzleboy, Dragon-Saber, Bomberman, Raiden, F1-91, Alice. Tel. 0211/342065 (ab 17.30 Uhr)

Biete 100 DM u. mehr für folgende PCEngine Spiele: Cricket (Hudson Soft), Circus Lido, 1941 (56), Lady Phantom (CD), Kickle Cubickle, Suche auch PCEngine Duo + PCEngine LT, Tel. 02251/55300

Verkaufe: Bomberman, Devil Crash, PCKid 2 u.a. Sgrafx Konsole mit Zubehör, CD ROM Spiele PC Engine Core Drafx mit Spiel 250 DM, Verkaufe a. für Super-Famicom, Tel. 0214/51209

Verkaufe Supergraf-X mit CD ROM 3.0 Card CO ROM Adapter und 25 Spielen, Preis VS Tel. 0214/51209 S(Suche Neo Geo evtl. auch Tausch)

Verk. PC Engine mit Colour Kabel und Trafo. Zusätzlich 4 Spiele! Preis 300 DM. Suche dringend PC Engine GT. Zahle gut, verk. auch Final Lap Twin uvm. Tel. 0711/706218

Master System

Super-Angebot! Verk. S. Master System mit 2 Joyp. + Hang On + Shinobi. Spell Caster für nur 120 DM. Verk. Spiele auch einzeln! Tel. 05126/8242 (Christian)

Verk. Master S.I + 2 Pads und 6 Spiele für 400 DM, Tel. 08145/284 (19 Uhr Thorsten)

Verk. SMS Spiele-Dreierpacks für DM 100. Habe z.B. California Games, Ghostbusters, Rocky, Double Dragon, World GP, Zillion, usw. Tel. 089/398216 (Felix verlangen!)

Master System II Spiele zum kaufen gesucht. Tel. 06104/79536, Fax 06104/72966

Mega Drive

Tausche Desert Strike gg. Wonderboy V (dt.) kein Japan Import. Streets of Rage gg. Midnight Resistance. Tel. 02824/4300 ab 18 h

Verk. für MD Phantasy Star II 70 DM, oder tausche gg Devil Crash, Warsong oder Castle of Ill., verk. für Amiga Fish, Tower of B. Tel. 0234/590060

Tausche Alien Storm gg. Streets of Rage, Sh. in the D., gg. Warsong, Qackshot gg. Devil Crash. Tel. 08324/8154 Thomas

Schweiz! Verk. Sega Mega Drive (RGB, 60 MHz), 2 Joypads, Spiel Sonic The Hedgegog für sFr 240. (Alles ca. 2 Mon. alt). Tel. 061/7112381 Schweiz

Verk. MD, neu, inkl. 2 Spiele Sonic, EA Hockey, Preis 360 DM. Tel. 02173/60115 ab 17. August 92

Verk. MD m. 4 Spielen (Sonic dt., Quacks dt., Road R. e., Bare Knuckle jap.) für 590 DM. Extra Joypad 39 DM. Jap. Adapter 20 DM, verk. auch einzeln. Tel. 0711/2621481

Verk. wg. Schenkung 2 Mon. alt. Mega Drive Europ. Multi Vers. mit Pal + RGB, 2 Games f. 250 DM, NP 520 DM. Tel. 0441/8034321

Verk., kaufe, tausche Module für Megadrive, PC-Engine, Famicon, Super NES, Neo-Geo, Game Gear, Gameboy. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk, tausche alles für Megadrive, PC-Engine, Super NES, Famicon, Game-Gear, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. MD + 2 Joypad, XE-8 Joysticks, und 12 oder 18 Module. Preis VS. Evtl. Tausch gg. Lynx II oder Neo Geo + Spiele. Tel. 02268/7356 Andreas

Verk. MD + 14 Spiele, z.B. Desert Strike, Immortal, EA Hockey, F-22, Johnmaddenfootball, PGA Golf, für 1200 DM, auch einzeln per NN. R. Teege, O-4900 Zeitz, Beethovenstr. 3

Verk. Mega Drive Spiele, 11 Module für 499 DM, Spiele auch einzeln. Tausche auch, suche Super NES Spiele dt., verk. alte Zeitschriften P.P. Tel. 05864/780

Ich verk. mein Mega Drive, für 480 DM, mit Shadow Dancer, Quackshot, und Spiderman ab 17 h. Tel. 0521/140292

Suche gute HD-Games, Lemmings, EA Hokkey, Kid C., E.C. Soccer, Desert St., Devil Crash, Crude Dudes u.a. (kaufe oder tausche). Tel. 02156/7042 Ralf

Suche günstiges Mega Drive bis 350 DM, mgl. mit Spiele. Angeb. an Markus Niggemeier, Eichenstr. 13, 4790 Paderborn

Verk. Megadrive (dt. Vers.) mit Sonic für 300 DM, verk. außerdem Spiele z.B. EA Hockey, u.a. und Japanadapter. Tel. 0911/546242 Mathias

Verk. Mega Drive (jap. PAL + RGB) mit 3 Spielen Budokan, Populous, Jordan u.s. Bird), für 400 DM. Tel. 08252/7737 Mo-Fr. ab 19 h

Verk., tausche St. Control, WC Italia, G. Ghost, Klax, Blouster, Sh. Darkness, SM Grand Prix, Hellfire, Suche: z.B. Starflight, Speedball II, M. of Monster, Super Off Road. Tel. 05506/7143

Shining für 90 DM, Wonderboy V für 90 DM, Gynoug f. 70 DM, Hellfire f. 70 DM, alles 100 % o.k. Andre. Tel. 040/7212304

Verk. f. MD: WC Italia 90 50 DM, Castle of Illusion 60 DM, John Madden 92 70 DM, kpl. für 150 DM. Jörg Braungardt, Johann-Glocker-Str. 6, 7913 Senden 1

Verk. nur zus. 1 Jahr alt SMD PAL mit 1 Pad und 14 Topgames, wie z.B. Sonic, Aleste, Alien Storm, Immortal, James P. II, Thunderf. III usw. Tel. 0731/381459

Verk. f. MD: Thunder Force III dt. Anl. 110 DM, Super Thunder Blade 60 DM, Altered Beast 30 DM, Spiele neu - 1a Zustand. Tel. 089/6924527 P. Tensehert, Deisenhofener Str. 120, 8 München 90

Suche - biete MD Games biete Monaco GP, Shining Darkness, Gynoug, usw. suche: Winter Challenge Olympic Gold, Desert, Strike, kaufe ganze Sammlungen. Tel. 02156/8193

Verk. MD mit 25 Top-Modulen z.B. Kid Chameleon, Desert Strike, usw., 2 Joystick, Adapter, VB 1350 DM, verk. 2 Game Gear mit 13 Modulen. Tel. 0551/58267 Anrufbeantworter

Verk. MD, Mon. CM 8833, Joystick, 2 Joypads, Golden Axe II, James Pond, Zub. VB 750 DM. Tel. 09923/1919

Verk. Mega Drive dt. 1/2 Jahr alt, Jap. Adapter, Castle of Ill., Sonic, Thunderforce III, Shinobi, Musha Aleste, Shining i. t. Dark, Warsong für 650 DM. Tel. 07034/20119

Tausche MD Games, habe Sonic, M+M, Starflight, WV5, E-Swat, suche: Shining, EA, JM, C. Games, auch GB. Tel. 04962/5655 Frank

Verk. Populous 50 DM, Street os R. 60 DM, Shinobi 70 DM, Sonic 70 DM, EA Hockey 70 DM, Preise VB. Tel. 02802/6763 Garlos alles zusammen 270 DM

Verk. M-D. RGB mit engl. Chip und 2 Pads für 180 DM. Tel. 08142/17369

Verk. US/Jap. MD, 14 Module, Might and Magic, EA Hockey, Shining, Sonic, GG M...., 2 Pads VP 1200 DM. Tel. 06421/46123

Verk. Alien Storm, Rainbow Islands, Strider, Golden Axe II u. Ghouls'n Ghost für 250 DM. Nach 19 h. Tel. 04292/1689

Verk. Shining Darkness 70 DM, Sword of Verm. 60 DM, Shinobi, M. GP, Alien Storm je 50 DM. Tel. 05177/8113 (alles zus. 250 DM)

Verk. MD (dt.) EA Hockey, Hellfire, Sonic, Jap. Adapter, alles 100 % o.k., 6 Mon. alt für schlappe 450 DM. Tel. Dominik 07433/10342 ab 14 h

Verk. Sega Mega Drive, Netzteil, Joypad, Sonic, Quackshot, Scart-Kabel, für nur 250 DM, inkl. Versandkosten. Tel. 0201/491195 Alexander

Suche: PGA Golf, Moonwalker, Toejam Earl, Aleste, Ghynoug, Kid Camelon, Fantasy Zone, Alisia Dragon etc., habe: Immortal Stride, Warsong, Desert Strike uvm. Tel. 06438/3933

Verk. Shining i.t. Darkness dt. Anl., für 90 DM oder tausche gg. John Madden 92 dt., Marco Uebelgönne, Bachstr. 18, 4156 Willich 2

Verk. jap. SMD (RGB) 60 MHz, Netzteil, Anschlk., 2 Joypads, Sonic, Quakshot f. 300 DM, Grundgerät + Module nur 2 Min. alt, ganz neue 100 % i.O., verk. noch 6 MD Topmodul. Tel. 06103/373086 Torsten

Verk. Mega-Drive dt. mit 5 Spielen Kid Chameleon, EA Hockey... für ca. 500 DM. Tel. 02104/46130

Megadrive RGB + 9 Module Sonic, Musha, Quack, Im Foot, Mickey, Herzog, Thunderf., Hellfire, Cyber. VB 550 DM. Tel. 0212/335904 abends

Suche folgende MD-Spiele: Kid Chamelon, Devil Crash und Super Fantasy Zone, biete 40 - 60 DM pro Modul. Bitte erst ab 19 h 05952/1790 Stefan

Suche Mega-Drive Spiele: z.B. Speedball II, Batman, Crude Dudes, Desert Strike, Populous, James P., Zerowings, Aero Blaster, Tel. 02058/4360 Rüdiger

Suche Budokan, Strider zum Tausch gg. Quackshot (jap.) und 688 Attack Sub. Tel. 07222/26133 Christoph

Tausche Wonderboy, Shining gg. Madden 92, Desert Strike, verk. Italia 90, Superthunderblade, Alienstorm, bitte abends anrufen. Marco 05031/67295

Verk. Mega Drive (PAL) 6 Mon. alt, dt. Vers. mit 5 Spielen (Test Drive II, Starflight...) alle mit Verp. u. Anl. verk. auch einzeln. Tel. 09331/1746

Tausche Wonderboys US gegen 688 Attack Sub. dt. od. US, zahle noch 20 Sfr/DM dazu, CH-056/215281 dt. 004156/215281 12- 13 h od. 18-21 h

Verk. Mega Drive + Arcade Power Stick, 6 Spiele, z.B. Thunderforce III, Gynoug, Sonics, Mickey Mouse, Shinobi, für 700 DM. Tel. 02835/5483

Verk. MD amerik. Vers. mit dt. Adapter u. Sonic + Ghouls Joy'Pad. für 300 DM, orig. verp. , 1/2 Jahr alt. Rouven Kramer. Tel. 05068/3880

Verk. MD + J-Adapter + 3 Spiele, Super M GP, EA-Hockey, California Games für 450 DM VB. Tel. 07121/54986 ab 17 h, Horst

Suche: GG/GB-Hard- u. Soft, MD-Spiele, Tips Infrarot, Joypads, Famicon, Hard- u. Soft, etc. verk./tausche für alle Systeme, verk.: Tips. Tel. 08583/340 ab 17 h

Verk. MD dt., 2 Joypads, 1 Jp.-Adapter, 8 Games, Sonic, E-Swat, Mickey M., Quackshot, jp. M., u. S. Shinobi, Populous, EA-Hockey, Wonderboy dt. M. VB 690 DM. Tel. 02151/794223 ab 18 h

Suche MD-Module: Warsong, Master of Monster, Devil Crash, biete Strider. Tel. 05361/48159

Tausche Super Shinobi, Space Harrier II, Super Thunder Blade, Devil Crash, Quakshot, Warsong, Wonderboy V, J. Madden 92. Tel. 05376/1222

Verk. Golden Axe jp. 45 DM, E-Swat jp. 35 DM, Shining in the Darkness 80 DM, Ph. Star III 80 DM, beide in e. per NN. Tel. 08031/50921 Tobias

MD-Module, Tausch und Verkauf, z.B. Kid Cham., Game Gear, M. Drive Mod. zu verk. Tel. 08845/9547 Markus Rief, Badstr. 13, 8112 Bad-Kohlgrub

Verk. Mega-Drive + Arc. Power Stick, mit den Spielen Aeroblaster, Sonic, Shadow-Dancer, John Madden 92, Golden Axe, Strider, After Burner II. Preise VB 550 DM. Tel. 08131/93228

Tauche: MD, Famicon, Nintendo und Game Gear Spiele. Habe: Super Valis, Rolling Thunder II, Mad Omen, Musya, Wonderboy V, usw. Tel. 07022/48690 ab 18 h

Verk. Mega Drive-Modulen (Sonic, Shining, Thunder f. III, Revenge of Shinobi), Preise zw. 455 - 80 DM, suche auch. Tel. 0431/79601 Gert

Verk.- f. MD Arcarde Power Stick für 70 DM, Klax u. Collumns für je 40 DM, alles 100 % o.k. mit Verp., u. Anl. ab 18 h. Tel. 06204/76165 Ralf

Verk. Mega Drive mit 3 Super Games z.B. Shinobi, Basketball, Football alles wie neu, zu nur lächerlichen 330 DM. Tel. 07663/3644 Thomas

Verk. Top-Spiele für das Sega Mega Drive. Tel. 06126/3698

RGB-Kabel für Superbild am Fernseher oder Mon. (z.B. Commodore 1084 S) 35 DM, Helfe auch bei anderen Mon. und z.B. Stereo-TV. Tel. 07805/59328

Verk. MD Spiele Super Shinobi 70 DM, Golden Axe 60 DM, Ghoulst' Ghousts 70 DM, alle dt. suche Desert Strike amerik. zahle bis 70 DM. Tel. 09187/6876

Verk. MD-Spiele z.B. Immortal 70 DM, Super Hang On 50 DM, Buck Rogers 80 DM, Exile 80 DM, Crack Down 60 DM, Turrican 60 DM, Revenge of Shinobi 50 DM usw. Tel. 09193/5865 abends

Kaufe preisgünstige MD-Module: Strategie, jump. & run, Adventure, Angeb. an: Thomas Herdt. Tel. 04363/2993 ab 17 h

Verk. Mega Drive Games: Alien Storm 50 DM, Quackshot 65 DM, tausche auch gg. Shinobi, Golden Axe usw. Stefan Thoben. Tel. 05952/3929 Das gilt f.g. Jahr

Verk. MD Module: Buck Rogers, F22, Klax, M. GP, Immortal, Populous, M+M, Feary Tale, Sobokan, Rings of Power u.a., Tel. 06322/7851

Suche fürs Mega Drive Rainbow Islands, habe noch Klax, Hellfire, su. f. die Engine Rainbow, J. Chan, T. u. Mag. Chase, habe noch World C., Tennis, D. Blue, R-Type I. Tel. 08677/64397

Verk. für MD: Wonderboy V 80 DM, Warsong 80 DM, Toejam and Earl 80 DM, Phelios jap. 40 DM, Arcade Power Stick 80 DM, alles nw. Tel. 02256/1319

Verk. 2 Mon. altes Mega Drive (multi, jap.,), Netzteil, Joypad, Quackshot, Gaiares für 333 DM (nur VK oder NN + 5 DM). Tel. 06322/8734 Stefan

Verk. Top-Hits für Megadrive, Wonderboy V, Warsong, EA-Hockey, Kid Chameleon; Arcuse Odessy, Beast Warrior. Tel. 0711/7970447 Gaby

Tausche MD-Spiele habe: Human Wrestling, Gynough, Fatman, Moonwalker, Quackshot, Arnow Flash, Cyberball etc. Tel. 07724/3476, M. Weißen, Winterbergstr. 18, 7742 St. Georgen

Tausche Out Run, Altered Beast beide dt., gg. Desert Strike (US) Verk. Phantasy Star II, für 100 DM (dt. Vers.) NP 180 DM, Hinterhaus, inkl. Tel. 09973/9985 ab 18 h

Vk. für Mega Drive: Wonderboy III 33 DM, Hell Fire 45 DM, Soccer d 53 DM, Quackshot 55 DM für PC: Indy III 45 DM, Oilimp. 40 DM, suche alte PP's bis Ausgabe 6/90. Tel. 06691/5935

Verk., tausche MD, GB, Game-Gear, NES-Spiele. Tel. 06138/8539 ab 14 h Marc

Verk. Mega Drige m. Master System Converter II, Infrared Joypads u. über 20 Spiele, VB 1800 DM o. tausche gg. gut erhaltenen A 500 m. Zub. u. Spiele. Tel. 0821/662326 ab 18 h

VK MD + 12 Games, (s. of Rage US, Quacks jp., Fantasia o. Verp., Mercks jp., VB 500 DM, VK Gamegear, Panic F., Psychic W. 300 DM, suche S. Famicon, VK GB Games. Tel. 0941/997301

Tausche, verk. MD-Module z.B. Steel-Empire, Toki, Sh. i.D. Rolling Thunder, Undead-Line, u.v.a., suche : Mercs, Road-Rush, u.a. Tel. 0941/49548 ab 17 h Hans

Verk. für SMD folgende Module: Buck Rogers, Shining in the Darkness, Faertale, Adv., Ph. Star III je 90 DM, Out Run + Quackshot jp. 50 DM. Tel. 05194/2766

Verk. MD mit 2 Joypads und 9 Spielen (z.B. Budokan, Shadow Dancer, Elemental Master) VB 550 DM. Tel. 08205/1014

Verk. MD + Sonic (1 Woche alt) für 300 DM, suche Famicon Spiele, auch Tausch. Tel. 089/152822 ab 18 h Alex

Verk. MD mit S. M. GP, Kid Cameleon, S. Shinobi für 400 DM. Tel. 04624/1349

Verk. Action Rep. Cartridge für Mega Drive. Nagelneu für nur 55 DM. Tel. 07066/2401

Tausche ständig neue + alte MD-Spiele wie Sh. Darkness, Mercs, D. Strike, Thunderforce etc, suche Neo Geo + SNES für 500 bzw. 300 DM o. Spiel. Tel. 05731/52926

Mega-Drive Spiele zum Kaufen ges., Tel. 06104/79536 Fax 06104/72966

Game Boy

Tausche Game-Boy Spiele (mit Origverp.) Ducktales, Gargoyles Quest, Bad'n-Rad, Fortress of Fear gg. Castlevania, Battletoads usw. Tel. 0251/272294 Gernot

Verk. GB mit 6 Games (R-Type, Pinball, usw.) und GB-Carry All für 360 DM, auch Tausch gg. Game Gear mit 3 Games. Für Amiga Indy III mit Lösung 40 DM. Tel. 06231/2597

Für GB: F1-Race 45 DM, Vierspieler-Adapter 30 DM, Quarth 35 DM, Gauntlet II 45 DM, Castlevania 40 DM, Gargoyles Quest 40 DM, alles zusätzl. Versandk., T. 07445/2974 a. 18h

Verk. GB und Spiele, Golf, Duck Tales, Boulder Dash, Dynablaster, Super Mario Land, Marble, Madness dt., Chase H.Q. engl. und Light Max. Tel. 0711/6493872

Tausche GB (1/2 Jahr alt) m. Tetris, Super Mario Land gg. Game Gear m.- Columns, Sonic, evtl. Zuzahlung 50 - 100 DM, Alexander Neid, Bahnhofstr. 48, O-4302 Bad Suderode

Verk. GB mit 10 Spielen für ca. 400 DM z.B. Bill and Ted, Double Dragon II, tausche auch gg. Game Gear mit mind. 5 Spielen. Tel. 06054/2573 Sven

Verk. GB + Tetris mit 4 Spielen z.B. Operation C + Aufladegerät, Gamelight für 540 DM. Tel. 09367/3387

Verk. GB mit Tetris, Blades of Stell, Golf, Chase HQ, Super Mario Land, 220 DM evtl. auch einzeln. Kleiner Andreas, Schönbuchstr. 26, 7270 Nagold 6. Tel. 07459/8542

Verk. GB + Tetris, Probotector, Dialogkabel, Kopfhörer, Anl. für ca. 170 DM. Tel. 02421/65342 Matthias

Verk. GB Mod. z.B. Mega Man, GB Wars, Dragons Lair, Bomber, Solomon's Club und ca. 30 andere Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. GB-Module billig! Choplifter II, Monopoly, Kwirk, Pinball, Skate or Die, Battle Null, Nemesis, R-Type, Load Runner 30 - 40 DM. Tel. 07477/1405 ab 17 h Daniel

Verk. Nemesis 30 DM, u. Gremlins 40 DM, kaufe Castlevania I / II u. Parodius. Tel. 07071/22607

Tausche GB + MD Module. Habe GB: F. F. Adv., Mr. Chin, M. Man II, G2, F. o. Fear, Adv. Islands, Parodius, Md: MM, Truxon, WB III, Alien Storm, Moonwalker. Tel. 07825/5662

Verk. GB + 11 Games, Zub., (Final F. II, Turtles II) für schlappe 400 DM. Tel. 07121/42994 Donnerstags ab 19 h

Verk. GB mit 11 Modulen z.B. Probotector, Super RC Pro Am, F1 Race usw. + Game Light kpl. für 630 DM. Tel. 089/7002734 Andre

Verk. Super Marioland, Spiderman zu je 33 DM und Simpsons für 40 DM (alles ohne Anl. u. Verp.) Tel. 07452/3216

Suche GB Spiele (gebr.) Angebote an: Martin Kühn, An der Mühle 14, 3007 Gehrden 7

Verk. F. Fantasy Legend I + II für je 40 DM. Tel. 08563/1229

Tausche die GB Module Final F. I + II, Adv., Kid Icarus, Sword of Hope I + II, Parodius habe z.B. Nemesis, Castlev., u.v.a. Tel. 05459/6401 Andre

Verk. GB + 6 Spiele: T2, Double Dragon II, Mega Man, Castlevania, Tetris, Fortress of Fear und Zub., alles mit Anl. und Verp. für 370 DM. Tel. 08247/1788

Verk. GB (nw.) Dialogkabel, Spielekass., Tetris, Final F. Legend, Gargoyles Quest für 150 DM. Tel. 05172/2556 ab 14 h Oliver Mahlfeld

Stop! Verk. R-Type VB 25 DM, Turrican 35 DM und Spiderman 20 DM, alles 100 % o.k., interessiert? Tel. 05503/3295

GB inkl. div. Spiele (alles neu) an Meistbietenden. Tel. 071/678293 CH

Verk. Mickey's Dangerous und Mega Man für je 30 DM und Fortress of Fear und Turtles für je 25 DM. Alles 100 % o.k., Tel. 030/6876214 ab 13 h Thomas

Suche GB Wars biete 100 DM oder tausche gg. Flugsim. für GB, Turn + Burn mit Flugzeugträgerlandung. Abends. Tel. 07144/14720 Elmar

Verk. GB-Zub. wie z.B. Linkabel, Netzgerät, Ladegerät, keine Spiele. Suche Tauschpartner für Megadrive, Famicon, Amiga. Tel. 09264/1467 ab 19 h Markus

Verk. GB + Batterieset + Gamelight und 10 Module für 550 DM. Tel. 08233/1790

Verk. NES mit Advantage Joystick und 1 Spiel für 130 sFr, tausche auch gg. 4 gute GB Spiele. Timo Hofmann, Breitägertenstr. 22, CH-3122 Kehrsatz

Tausche GB mit 7 Topspielen gg. Gamegear mit 2-3 Spielen oder Lynx mit 3 Spielen. Tel. 0421/510185 Lars

Verk. Game Boy + S. Mario Land, Tetris, garantiert gut erhalten, 100 %. 75 DM. Bach P., Schloss-Str. 7, 6643 Perl

Verk. F. Fl. 50 DM, TMNT 40 DM, Duck Tales 40 DM, Dr. Mario 30 DM, Bad'n Rad 40 DM, Gargoyles Quest 35 DM, Solarstriker 30 DM, für NES: Mega Man II 80 DM, Mega Man III 85 DM, Muzelda 75 DM. Tel. 04956/807

Verk. GB mit 9 Spielen für 390 DM VB, Allerway, Spiderman, Pinball, WWF, Superstars, Burai Fighter, Dinablaster, Dr. Mario, Tetris, Ballon Kid. Alles 100 % o.k. Tel. 02161/582064

Verk. GB + 15 Spiele z.B. Batman, Final F. II, Spider-Man, Castlevania II, NBA All-Star Challenge, Sword of Hope. Philipp 089/6083677 VB 450 DM

Biete F1-Race + 4 Spiele-Adapter, suche Castlevania, Nemesis, Tiny Toon, Probotector, R-Type, Heiko Böhm, Dorothea-Erxlebenstr. 25, O-4300 Quedlinburg. Tel. 53389

Verk. SML, Double Dragon OO, R-Type, Mega Man, Motocross, Probotecor, Gargoyles Quest je 35 DM. J.P. Vangermain, Scharrnstr. 21, O-2130 Prenzlau

Kaufe, tausche Spiele für GB und Super-NES BRD. Verk. o. tausche MD + 8 Games. Suche: WWF, Snow Bros, Super Tennis, u.a.a. Tel. 08251/3217 Markus

Suche Prince of Persia, Adventure Island, A-Mag. Tater, u. Monopoly, zahle f. jed. Spiel 20-30 DM, a. Tausch. Jochen B., Hauptstr. 139, 6985 Stadproelten. T. 09392/7228 nur mit Anl.

Verk. Burai Fighter 25 DM, SML 20 DM, Castlevania 30 DM, Gargoyles Quest 30 DM, suche: WWF Superstars 30 DM, Mickesy D. 25 DM. Tel. 0241/61307 Martin

Wanted! GB-Module. Alle Module ges., zahle gut. An Michael Seiler, Hauptstr. 66, 7332 Eislingen. Tel. 07161/817799

Verk. GB mit Tasche, Akku, Super Mario Land, Pinball, Tetris, Simpsons, Golf, WWF, A boy and his Blob, Motocross für 350 DM. Tel. 08105/5362 ab 17 h

Ich verk. GB-Spiele zu billigen Preisen, verk. auch SMS-Konsole für 80 DM, ein NES-Spiel nach VB. Denny Brodkorb, Einheit 7, 7543 Lübbenau

Suche Verp. v. GB-Spielen. Zahle gut. Marco Doepke, 3122 Hankesbuettel, Finkenweg 1. Tel. 05832/2312

Biete GB mit 6 Top-Games: Final F. II, Final Adv., Parodius, Bubble Bobble, Turtles, Tetris, alles 100 % o.k. VHB 300 DM. Tel. nach 18 h 0441/502173 Holger

Verk. GB inkl. Akku, Gürteltasche und 4 Spielen (Tetris, Mega Man I, Gargoyles Quest, Kid Icarus) alles ca. 1 Monat alt für 350 DM. Tel. 06625/7273 Oliver

Tausche und kaufe GB-Spiele Sword of Hope, Final F. Adventure, Mega Man II, biete: Bugs Bunny, Solar Striker. 14-18 h. Tel. 0241/541052 Basti

Verk., für GB: Funny Field, Boomers Adv., Lock'n Chase, Roter Oktober, Blobette, oder tausche gg. Blaze of Steal, Bill & Ted, Bugs Bunny, Tiny Toon, Parodius. Tel. 040/7155746

Verk. GB mit 11 Spielen (z.B. Contra, Super Mario, Choplifter II u.a.) VB 450 DM, Sascha Heitland, Arster Heerstr. 7, 2800 Bremen 61. Tel. 0421/823613

Verk. GB mit 10 absoluten Topad, wie Contra, F-1 Spirit, Castlevania, Bomber Boy, Batman, Garg. Quest, kpl. mit Dialogkabel, Miniboxen, Kopfhörer, alles absolut nw. für 400 DM. Tel. 040/583957

GB-Spiele zum Kaufen ges. Tel. 06104/79536 Fax. 06104/72966

Game Gear

Verkaufe Master System, Light Phaser, Gangster Town, Sonic, Alexl, Shinobi und 1 Control Pad. NP DM 530, VP nur DM 300, alles 100 % ok, Tel. 07303/2026

Verkaufe Game Gear mit Columns, Castle of Illusions (Mickey Mouse), Woody Pop und Out Run inkl. Tragtasche für sFr. 380 DM, neuwertig prakt. nie gespielt. Anschrift: O. Graf, Wannenstr. 5, CH-4415 Lausen Tel. 06192/1485 (Sa. und So, Oliver verl.)

Verk. 100 % ok Game Gear mit 6 Topspielen (Halley Wars, Sonic, Psychis W., Shinobi, Donald D. + Columns) + Netzteil für 450 DM, Tel. 0821/702205

Tausche Game Boy mit 4 Spielen (R-Type, Golf...)NP 450 DM, 100 % ok, GG. Sega Game Gear mit 2 Games u. wenn mögl. mit Netzadapter nur 100 % ok, Tel. 08021/1764 (ab 17 Uhr)

Verkaufe Game Gear mit 6 Spielen (Shinobi Sonic, Castle of Illusion usw.) für 500 DM. Tel. 089/4311656

Game Gear mit Spielen gesucht. Biete: Gameboy + Gamelight + Caseboy + 9 Spiele Tel. 02129/4949 (Chris, verk. a. SB f. VB 600 DM)

Verk. Game Gear mit 4 Spielen (Mickey Mouse), Shinobi, Hallag Wars mit Adapter 4 Monate alt 350 DM, Tel. 02902/75174 (nach 20 Uhr)

Verk. GG 1/2 Jahr alt + 5 Spiele (Sonic, G-Loc Columns, Wonderb., Baseball J + Netzteil für 399 DM, Tel. 07721/21692 (Mark)

Verk. GG mit 10 Modulen (M.M.-GG-Alester Monaco GP-Fantasy-Zone-Galaga91) usw. Wilde Gear, G. Case u. Netzteil 102 % ok für 650 DM (NP 1100 DM) Tel. 0551/58267 (Arni)

Biete Game Gear + Adapter + Master Gear Converter (Ultima IV) + Columns + Castle of Illusion + Shinobi + Wonderboy VB 550 DM, Tel. 02065/57579 (ab 16.30 Uhr)

Verk. 4 Monate alten Game Gear mit 4 Spielen (Columns, Sonic Donald Psychicworld) VHB 420 DM, Mathias Heldt, Tel. 06434/5392

Kaufe Spiele für Game Gear und Zubehör, bitte schriftliche Angebote an Michael Liedtke an der Bauna 2, 3507 Baunatal 1

Game Gear Spiele zum Kaufen gesucht, Tel. 06104/79536, Fax 06104/72966

Nagelneues Game-Gear mit Spiel Columns (Doppelgeschenk) statt 299 DM für 199 DM, tausche Spiele. Suche Ax-Battler, Devil., Wonderboy, Lucky Dime Caper, Tel. 07805/59328

Verkaufe Game Gear, TU-Tuner und Module, z.B. Devil., Shinobi, Out Run und 13 andere Module. KP 850 DM, verkaufe auch einzeln. Tel. 04521/71497 (ab 17 Uhr)

Verk. GG mit Columns DM 180, Monaco GP DM 35, Wonderboy 35 DM, Shinobi DM 35, (in D.) C. of Illusion DM 30, G-Loc DM 30,- (in jp), kompl. DM 320,-, Tel. 08031/50921 (Tobi)

Game Gear mit Netzteil, Dialogkabel und den Spielen Columns, Wonderboy und G-Loc zu verkaufen. Preis 260 DM, Tel. 0441/601866 (Kim verlangen)

Verk. Game Gear mit 5 Spielen (z.B. Sonic, GG Shinobi oder Dragon Crystel) für nur 300 DM inkl. Adapter - schreibt an Alex Roch, 58418, O-Halle 4090, Tel. 662319

NES

Verk. NES-Superset m. Zapper, Worldcup, Tetris, SM B1-3, Duckhunt, Megaman 3, 100 % ok, In orig. Verpackung. VB 450 DM. Tel. 02242/4825 (Andreas verl. ab 15 Uhr)

Verkaufe Nes-Spiele: Punch out, World-Cup, Star Wars, Super Mario 2, Tel. 02173/60115 (ab 17 . August 1992)

Verk. Nes mit 4 Spielen, SMB1 + 2, Faxanadu, T. Turtles, für nur 250 DM. Tel. 06473/1940 (fragt nach Sebastian)

Nes zu verkaufen! 8 Superspiele wie (Blue Shadow, Snakes Revenge, K. Hyper Soccer, Shadow Warriors...) VB 500 DM! Tel. 06081/42323 (Anrufbeantworter, Fabian)

Verk. Nes-Spiele pro St. DM 59, Super Mario 2 + 3, Chip and Chap, Probotector, Jackie Chan, Greml. 2, T. 0761/891038. Ralf Totzke ab 19h

Verk. Nes-Superset mit 4 Spielen (Simpsons, Turtles 2, SMB3, Chip & Dale 4 Mon. alt und Gameboy mit Spiderman 1 Mon. alt, alles 100 % ok + Orig. verp. NP 920 DM, VB 750 DM, Tel. 021616/34233

Verk. Nes mit 20 Spielen (Mega Man II, SMBII, Probotector u.v.m.), Infrarot Joypad und Advantage Joystick Top Zustand NP 2500 DM, VB 950 DM, Tel. 08031/96813 (ab 14 Uhr)

Verkaufe Nes mit SMB 1 & 3 für 225 DM außerdem PGA Tour 60 LF für MD für 70 DM. Für St: Monkey Island, Lemmings, Railroad T. (STE) zu je 55 DM, Tel. 07141/870472

Tausche Nes-Spiele. Biete: Duck Tales, Californ. Games, S. Quest. Faxanadu, Kid Icarus, Time Lord, Suche: Jackie Chan, Simpsons, Rud Racer. Tel. 0431/541655 (Gunnar)

Verkaufe Nes mit zwei Joysticks und Zubehör. Mit sechs Spielen: Tetris, JCE Climber, S.M.B. 1-2, Knight Rider und Duck Tales für nur 499 DM, Tel. 02952/1537 (fragt nach Sven Jörg)

Verk. Nes-Superset, North & South, SMB 3, erst 3 Monate alt, kompl. für 420 DM, Tel. 08536/330

Verkaufe Nes mit World Cup, pro AM, Arch Rivals, Mario 1, Preis DM 250; C. Wischerhoff, Tel. 0209/782533 (Montags-Freitags 20-21 Uhr)

Für Nes: Tausche Chip & Chap gegen Mega-Man 2 oder Mega-Man 3, bei Interesse Tel. 06629/6708

Verkaufe Nes mit Zubehör und 19 Spielen für 600 DM. Leitner, Tel. 0241/873767

Verk. Nes in Top-Zustand mit 6 Spielen (Mario III, Zelda II, Turtles I, Megaman II, Defender of t. Crown, Ice Climber, mit Joy usw. für 400 DM, Tel. 02131/61465

Verk. Nes + 4 Spiele + Nes-Max für 365 DM auch einzeln, Tel. Königswusterhansen - 502887 (Mirko Wernicke, Goethestr. 38 a, O-1607 Niederlehme)

Verkaufe: Nes-Spiele: Low G Man 69 DM, Faxanadu 69 DM und the Simpsons 85 DM. Robert ab 19 Uhr Tel. 04152/71863 (alle Spiele sind neuwertig)

Nes-Spiele zum Kaufen gesucht, Tel. 06104/79536, Fax 06104/72966

Lynx

Verk. Lynxspiele Rygar, Klax, Gauntlet III mit Verpackung und Anleitung für je 30 DM; verk. auch PC-Spiele (Transworld usw., je 40 DM); Christian, Tel. 0911/830807

Verk. oder tausche Lynxspiele Rampage und Gauntlet, Latzel Stefan, Max-Pester-Str. 14, 5000 Köln 80, Tel. 0221/606405

Verk. Lynx I + Netzteil + Spiel Gauntlet für 220 DM, sowie 4 Spiele für ca. 60 DM. Ricco Sickert Heinersdorferstr. 446, O-7801 Kroppen



KLEINANZEIGEN

Super Famicom

Tausche S. Contra gg. S.F. Soccer und Pilotwings gg. Castlevania. Tel. 02064/53958 ab 17 h

Verk. NES-US Module, z.B. Guerrilla War, Bionic Commando, Mega Man III, Renegade, Turtles II, SMB I + II + III, und ca. 40 andere Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. amerikanisches Super NES mit 3 Spielen (Mario, Wrestle Mania, Joe and Mac) 2 Mon. alt, kpl. 550 DM. Tel. 0221/4971616

Kaufe gute S. NES und S. Famicon-Module, schriftliche Angebote an: Martin Lethaus, Brevingstr. 28, 4712 Werne (Germania)

Verk. meinen Joystick JB-King, oder ich würde ihn gg. XE-1 tauschen und noch 50 DM dazuzahlen. Verk. auch Spiele wie z.B. Turtles, S. Fighter. Tel. 030/4018584 Cornelius

Hört. Biete 3 MD-Module (Sh. in the D., Bonza Bros., Spiderman) für ein S-NES Games, z.B. Actraiser, Sim City usw., tausche S-NES + MD Games, kaufe bes. S-NES. Tel. 04486/562

Verk. für Super NES Super WWF, Wrestle Mania, für 100 DM von 20 - 22 h. Michael Binder. Tel. 0821/418764, Eschenhofstr. 19, 8900 Augsburg

Verk. 100 % intaktes Super-NES + Japan-Adapter, 2 Joypads, Netzteil, John Madden Football, Super Mario World, Super Contra für 705 DM. Tel. 02129/50246

Tausche, kaufe S Famicon Spiele aller Art. 100 % zuverl., und keine Modulklauer bitte. Tel. 05341/392144 Michael in Salzgitter

Verk. S-Fam., S. NES-Spiele z.B. Big Run 80 DM, Super R-Typ 80 DM, Contra III 100 DM, Super Ghouls'n Ghosts, Strike Gunner 70 DM, Ultraman 60 DM. Tel. 09193/5865 nur abends ab 18 h

Schweiz! Verk. od. tausche von Super Famicon Spiele, habe: z.B. Mystical Ninja, Joe, Mac, Contra, Final Fight usw. Super Famicon RGB, billig. Tel. 073/235751 18-20 h

Verk., kaufe und tausche Super Famicon und Neo Geo Spiele. Tel. 02686/1573

Tausche US-Zelda III gg. Final F., od. Ghouls'n G., od. div., tausche PC-Engine + 8 Games gg. 5 NES-od. SF-Spiele. Verk. auch gg. Höchstgebot. Tel. 07021/51803

Kaufe, tausche SF Games, (alte und neue). Suche Neogeo + 1 Topspiel (alles nur 100 % o.k.) VB 550 DM. Suche Farbmon. mit Scarteingang VB 200 DM ab 18.5. Tel. 07545/6561

Verk. Neo Geo + Magican Lord, Super Spielhallen, Power, 2 Mon. alt, und ein Joy Pad für 730 DM. Tel. 04944/5184 Frank

Tausche, ver(kaufe) SF, SNES-Spiele, habe: Smash TV, F-Zero, Aleste, Addams F., Mario, suche: Street Fighter II, Magic Sword. Tel. 0231/400262 ab 16 h

Ankauf, Verkauf, Tausch und Super-NES Games (USA, Japan-Module). Karsten Kowalk, Puchtermühlstr. 37, 8080 Fürstenfeldbruck. Tel. 08141/24645

Tausche, kaufe und verk. Super NES Famicon Spiele. Habe zum B. (Zelda III, US, F2, Form. Soccer u.a. Tel. ab 20 h 089/676983 Robert

Tausche, kaufe, verk. Famicon, Super NES Module, gebe 2 Megadrive Module für 1 Famicon Modul. Auch NES, Gameboy, PC-Engine, A 500. Tel. + BTX 06126/4709 Hartmut

Tausche Super NES mit 14 Spielen darunter auch Street Fighter, 2 Super Contra, usw. gg. Neo Geo mit mind. 5 Spielen. Tel. 0221/369245 ab 10 h

Verk. Super NES US mit 5 Spielen, US Mario, Final F., Actraiser, S. Contra, F-Zero, Preise VB. Tel. 06431/54829

Kaufe, verk., tausche Super Famicon, Neo Geo, PC Engine Spiele. Suche Baseball Stars II und Cyberclip. Falarz Tobias, Bahrenbergstr. 32, 4630 Bochum 1

Verk. Neo Geo Spiele. Fatal Fury, Roboarmy, Trash Rally, Blues Journey 190 - 240 DM, Tobias. Tel. 0234/701771

Kaufe, verk., Super NES und Neo Geo Module. Tel. 04841/81935

Kaufe, verk., tausche alles für Megadrive, PC-Engine, Super-NES, Famicon, Game-Gear, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Tausche, verk., kaufe Module fürs Super Famicon. Verk. auch Mega-Drive Module + Game Gear Module. Tel. Austria 043/07752/65504 ab 16 h

Tausche mein Megadrive mit 5 Spielen sowie 2 Joypads + Sonic, Quakshot, M.M., Streets o.R., und A.B. gg. Super NES dt. RGB + 2 Spiele. Schindler, Moosweg 12, 5 Köln 80. Tel. 0221/685462

Tausche, kaufe, verk. ständig SF-Module, habe STV, Tennis, UNS u.a., suche Turtles, Sup., Aleste, Fin. F., u.a. Neuerscheinungen. Auch Mega Drive. Tel. 06271/71281

Verk., kaufe und tausche Spiele für PCE, Neo Geo, Super Famicon. Tel. 02922/861713 Thomas

Verk., tausche und kaufe Spiele fürs Super NES und Neo Geo. Tel. 02686/1073 oder 1573 ab 17 h

(Ver-)kaufe, tausche S. Fam., M. Drive-Spiele. Suche feste Tauschpartner (leihen). Suche: S. Ghouls'n'G., Castlevania u. sonstige neue Spiele ab 17 h. Tel. 05455/578

Tausche Spiele wie z.B. Lemmings, Smash TV, Form Soccer usw., verk. Mega Drive und Zub. für 380 DM. Tel. 08395/7205

Verk. oder tausche Actraiser jp., tausche oder verk. S. NES, Famicon Spiele. Tel. 06021/48401 von 18 bis 20 h. Holger

Suche, biete Super Famicon Games, suche Mystical, Ninja, Lemmings, Populous, Street Fighter II, PGA Tour Golf, Turtles, Ex. Heat auch ganze Systemsammlungen. Tel. 02156/8193

Suche Super Famicon Module aller Art z.B. Final F. II, Final Fight Guy, Sim City, Lemmings, Turtles, Axely, Paradious, Gunforce, Magic Sword usw. Tel. 06473/1430

Tausche 2 Spiele nach Wahl gg. Streetfighter II. Aleste, Contra, Myst., Ninja US, Top Racer US, Zelda III, Ghouls'n Ghost, Pilotwings, Exh. Heat. Tel. 08142/17369

Super Famicon, tausche, kaufe, verk., Spiele, habe Joe and Mac., S. Ghous'n Ghosts u.a. suche S.F. Soccer, S. Aleste, Rushing Beat, Lemmings, Addams Family. Tel. 04721/24159

Suche Super NES dt., jp. od. US, am besten US-Vers. Tel. 08020/894 Fabian

Kaufe, tausche, verk. Spiele für Super Famicon. Tel. 0212/15629 ab 16 h

Tausche Super Famicon mit 5 Spielen und US-Adapter und Gameboy mit 5 Spielen und Lynx mit 4 Spielen gg. Neo Geo mit 3-4 Spielen. VB. Tel. 04541/83644

Suche Tauschpartner f. Famicon, Megadrive, Amiga, verk. auch NES-US-Spiele. Immer Tauschmaterial vorhanden. Verk. 1 MB Erw. f. A 500 neu f. 70 DM. Tel. 09264/1467 ab 19 h Markus

Kontakte

Suche Tauschpartner für S. Famicon habe auch Nes, Gameboy, PC Engine. Mega Drive, Gameboy, Amiga (nur Originale!), S. Nes + S. Nintendo Tel. + Btx: 06126/4709 (Hartmut)

Double Trouble - Sega (Master-System u. Mega-Drive) u. Nintendo Club! Gut Leben hat nun natürlich wieder einen Namen: Double Trouble! Tel. 030/6849816

Rarität zu verk. Japanadapter Honeybee mit Bubble Bobble u. Devilman (Adventure) F. NES zu verkaufen. Preis VB. Verk. o. tausche NES-US Spiele, Famiconspiele Tel. 09264/1467 (ab 19 Uhr Markus)

Austria! Suche Tauschpartner mit neuester Amigasoft wie Monkey 2! Schreib mit Liste an: Peter Heidl, Ottsdorf 30, 4600 Thalheim bei Wels

Verk. nur komplett: MD EA Hockey dt. neuw. Shad. Dancer + Magic Hat 150 DM. Suche S. Fam. Super Aleste oder tausche gegen Smash TV Holger nach 18 Uhr Tel. 0241/520710

Kaufe, verk. tausche alles für Mega Drive. PC-Engine. SuperNES, Famicom, Game-Gear, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände! Tel. 089/1403732

Diverses

Verk. ältere NES-Spiele für 30 - 40 sFr/DM. Suche außerdem Tauschpartner für MD aus der Schweiz. Tel. CH 056/215281, D. 0041/56/215281 von 12-12 bzw. 18-21 h

Suche Neo-Geo Grundgerät mit Joysticks Memory-Card, suche auch Spiele fürs Neo-Geo z.B. Last Resort, suche immer noch die besten Spiele 1989 Sonderheft. Tel. 02156/8193

Verk. meinen Atari 2600 mit Joystick und 9 Spielen (Mario Bros, Ghoustbousters, u.a.) für nur 120 DM. Tel. ab 17 h 07034/4819

Verk. 14 Spiele für NES SMS GB sowie SMS II (NP 1225 DM) für 850 DM. Verk. die Spiele auch einzeln. Suche günstige Spiele für NES GG GB und SMD mit Spielen. Tel. 08634/8989

Verk. Neo Geo + 2. Joysticks, Memory Card, 6 Spiele, z.B. Fatal Fury, Robo Army, Burning Fight, ASO II usw., suche Famicon Module aller Art u. MD G. Tel. 06473/1430

Verk. Orig. Amiga/ST, Bücher und C64-Komplettsystem! Bitte Listen anfordern. Schubert, Severingstr. 21, W-1 Berlin 47

Suche Neo Geo im Tausch gg. Mega Drive + 9 Games oder verk. für 550 DM. Ab 16 - 20h. Tel. 089/6907323. Suche Rainbow Islands im Tausch gg. III.

Tausche oder verk. Neo-Geo Module, habe alles von alt - neu. Suche günstige Mak-Konsole. Tel. ab 16 h 043/07752/65504

Hallo! Du hast am 11.6. bei mir wegen des Gameboy-Tausches angerufen. Ich tausche doch. Ruf mich bitte unter 02104/47385 ab 14 h an.

Biete PP-Mag. ab 12/90 - 7/92 nur kpl. für 50 DM. Nur Sa. u. So. Tel. 0231/636483 Frank

Turnier. Wir veranstalten ein Great Courts II Tunier. Wer mitmachen will, schreibt ganz unverbindlich an: Gerth Andreas, Dorfzelgstr. 11, 7887 Laufenburg 5

Verk. NES + 6 Games + Joy, 2 Boxen f. 650 - 750 DM (NP 1800 DM). G.G., 4 Games, Netz, Kopfhörer für 450 DM (NP 620 DM), oder tausche beides gg. Neo Geo + Games, Joys. Tel. 04941/7869

Suche PP Ausgabe 6/90 mit Power-Tips. An Gerald Neuberg, Wattgasse 98/7/6, A-1170 Wien

Achtung! Verk. Atari 2600, 5 Games, 1 Joystick, Anschlußkabel, Netzteil, alles 100 % o.k. für 120 DM. Tel. 06034/4923 Benjamin

Verk. Master II System + 2 Spiele (Sonic, Alex), neu noch Garantie. Verk. für PC Monkey Island II dt. und Altered Desteny. VB. Tel. 06446/6834

Bose 901 Ser. 6 Spez. Edition Phono. 2998 DM, kpl. m. EQ 2998 DM statt NP 7000 DM. Tel. 04779/1248

Achtung! Kaufe alle Neo Geo Spiele zu äußerst guten Preisen, Tausch auch mgl. Tel. 07434/1852 Chris

Suche Hard- und Software für Commodore VS 20 H.J.W., Pf. 27, 7639 Kappel-Grafenhausen

Verk., kaufe, tausche Spiele fürs Neo Geo auch ganze Bestände. Tel. 06898/62702. Geibel Jörg, Marienstr. 14, 6625 Püttlingen

Kaufe, tausche und verk. Neo-Geo Module. Suche speziell Neo-Geo Module Last Resort, Mutation Nation, Football Frenzy u. Baseballstars II. Tel. 030/3017825 17-20 h

Suche Neo-Geo, tausche auch gg. G.G., SF, GB. Verk., tausche, kaufe SF-, GG, PC-E-Spiele z.B. Contra, Soccer, FMT, Gunhead, Splatterhouse usw. Tel. 07621/74370 14-20 h

Verk. Lynx, Game Gear, Megadrive, verk., tausche PC-Orig.: Larry V, Conan, Sowtl, P98, Civilisation, RR Tycoon, Sim Earth, Wratho Demon. Suche: Tunels Trolls. Tel. 07045/8087

Verk. Automatenplatinen z.B. Final Fight, Carrier Airwing, R-Type II, Hatris Street Fighter II sowie Konsole zum Abspielen. Tel. 0214/51209

Verk. Traumkonsole Neo-Geo RGB, engl. Bilos-Text, 4 Spiele, NAM, Cyberlip, Ghost Pilots, Alpha Mission II kpl. mit Joystick und Card für 1550 DM. Tel. 0234/799717 Björn

Suche Joysticks u.a. Zub. für die CBS Colecovis. Kons., evtl. auch ganze Konsolen. Tel. 09521/3789 Alex ab 18 h

Verk. Atari 2060 mit 36 Spielen und 2 Joysticks (alles 100 % o.k., 6 Mon. alt) für 100 DM. Dirk Schober, Gustav-Merbitz-Str. 5, 8029 Dresden (O)

Verk. Master + 12 Spiele, Pistole, Joypad f. 380 DM. Verk. C64, Floppy, 150 Disks, Datas, m. 15 Kass., Joysticks, gr. Mon. für 730 DM. Tel. 09721/58297

Verk. Sega-Master mit 20 Spielen, Pistole, 3D-Brille u. Joystick. NP ca. 2200 DM, hier für nur 950 DM. Tel. 06138/8539 ab 14 h Marc

Verk. umfangreiche Hard- und Software für C64 (Spiele, Geo-RAM, Exp.-Erw., 64'er, Sammelboxen). Liste bei: Heiko Schmidt, Kl. Predigerstr. 5, O-3560 Salzwedel

Vk. Infocom-Orig., umfangreiche nw. Erstausgabe PC: Journey, Border Zone, ST: Seastalk, Ballyhoo, Sorcerer, Witness, Hollyw. Hi., Mind Forever je 30 DM. Tel. 07328/5695

Verk. PC-Engine mit 8 Spielen. Preis VB. Tausch, verk., kaufe S-NES, Mega Drive und Neo Geo Spiele. Tel. 089/4701827

Neo Geo, kaufe, verk., Neo Geo Module, Mega Drive dt., Super NES, Master System u. NES Module. Kaufe auch ganze Systeme + Module auf. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Suche Neo Geo + Module, Mega Drive + Module d., Famicon + Module, PC-Engine + Module u.a., suche auch Modulsammlungen. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. GB Module, Game Gear Module, Sega Master u. Mega Drive Module, PC-Engine Module u. US-NES Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Neo-Geo, Super Famicon, PC-Engine, Mega Drive, kaufe, tausche, verk. Tel. 02382/3437

Verk., kaufe Mega Drive, Lynx II, GB, Super NES, Module, Konsolen, evtl. ganze Sammlungen. Evtl. auch Tausch: Tel. + Fax. 0221/4000359, nur Tel. 02268/7356

Double Trouble - SEGA (Master-System u. Mega-Drive) u. Nintendo Club! Mitglieder in ganz Deutschland können sich nicht irren: Double Trouble ist gut! Testen Sie uns. Tel. 030/6849816

Verk. Neo Geo Module z.B. Magican Lord, Nam 1975, Burning Fight, Sengoku I, günstig abzugeben, außerdem noch 12 PC-Engine Module, tausche auch. Tel. 05650/450 ab 19 h Sascha

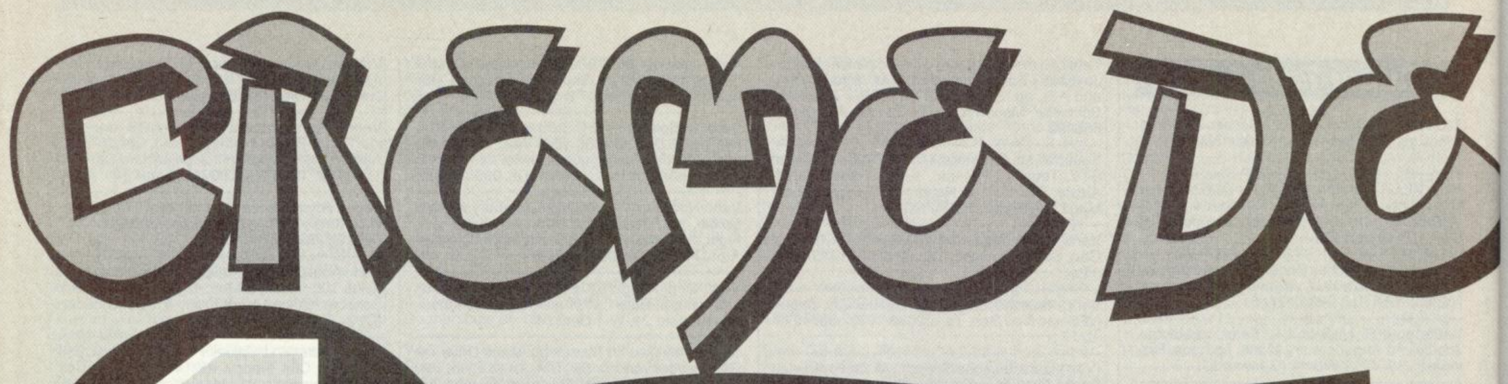
Verk. C 64 I, VC 1541 I, 100 Disks, Speedcopy Kabel, ST 1040, TOS-Floppy-Seitenumschalter, 2. Floppy, 50 Disks, SM124, SC1224, Copymodul. Tel. 0821/421914 Preis VB

Neo Geo mit Modulen und Zub. von privat ges. Tel. 0431/712364

Verk. Spiele für C64er wegen Systemauflösung. z.B. Terminator II, Turrican II usw. Liste gg. Porto bei Marcus Gerresheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 4290 Bocholt

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)



1 DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Übrigens: Auch zur Young-Indy-Serie, die im Dezember anläuft, werden bereits eifrig Spiele geplant.

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Indiana J. and the Fate of A.	MS-DOS	94%	6/92
2	(2)	Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92
3	(3)	Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92
4	(4)	Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92
5	(5)	Lemmings	MS-DOS	92%	10/91
6	(6)	Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91
7	(7)	Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92
8	(8)	Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92
9	(9)	Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91
10	(10)	Populous 2	Amiga	90%	1/92
11	(11)	Civilization	MS-DOS	88%	1/92
12	(12)	SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
13	(—)	Secret of Monkey Island 2	Amiga	87%	8/92
14	(13)	Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
15	(14)	Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
16	(15)	Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
17	(16)	Silent Service 2	Amiga	87%	9/91
18	(17)	Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
19	(—)	Prophecy of the Shadow	MS-DOS	85%	8/92
20	(18)	Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92

Diesen Monat kommen Computersportler auf ihre Kosten. Auf der Special-Chart seht Ihr diesmal die zehn besten Sportsimulationen. Wer sich an die Anfänge der Spieleszene erinnert, vermißt Sportsammlungen wie *Summer Games* oder *Winter Games*. Der Trend guter Sportsimulationen geht eindeutig in die Richtung weit verbreiteter Sportarten wie Fußball oder Tennis, die sich auch in anderen Medien wiederfinden. Ausnahmen (*EA Hockey*) bestätigen natürlich die Regel. *ri*

AMIGA

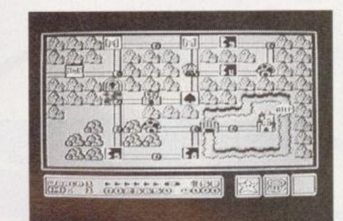
Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2)	Populous 2	90%	1/92
3	(—)	Secret of Monkey I. 2	87%	8/92
4	(3)	Silent Service 2	87%	9/91
5	(4)	Sensible Soccer	85%	7/92
6	(5)	Amberstar	85%	6/92
7	(6)	Fire & Ice	85%	5/92
8	(7)	Shadowlands	85%	4/92
9	(8)	Dynablasters	85%	1/92
10	(9)	Battle Isle	85%	10/91

ATARI

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2)	Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3)	Silent Service 2	87%	2/92
4	(4)	Amberstar	85%	3/92
5	(5)	Special Forces	84%	2/92
6	(6)	Exile	80%	2/92
7	(7)	Brat	80%	9/91
8	(8)	Flood	79%	9/91
9	(9)	Flames of Freedom	78%	7/91
10	(10)	Rodland	76%	12/91



1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Mario überall: Momentan werden sogar Renn- und Lernspiele mit der Kultfigur programmiert.

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91
2	(2)	Super Contra	Super NES	90%	5/92
3	(3)	EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91
4	(4)	Last Resort	Neo Geo	89%	7/92
5	(5)	Warsong	Mega Drive	88%	5/92
6	(6)	Zelda 3	Super NES	88%	3/92
7	(7)	Formation Soccer	Super NES	88%	3/92
8	(8)	Final Fantasy 2	Super NES	88%	2/92
9	(9)	Super Aleste	Super NES	86%	7/92
10	(10)	Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	?/??
11	(11)	Sim City	Super NES	86%	12/91
12	(12)	Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
13	(13)	Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
14	(14)	Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91
15	(15)	Wonderboy 5 (japanisch)	Mega Drive	84%	1/92
16	(16)	Starflight	Mega Drive	84%	12/91
17	(—)	Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
18	(18)	Mystical Ninja	Super NES	82%	6/92
19	(—)	Desert Strike	Mega Drive	82%	6/92
20	(—)	Sagaia	Game Boy	82%	5/92

C 64

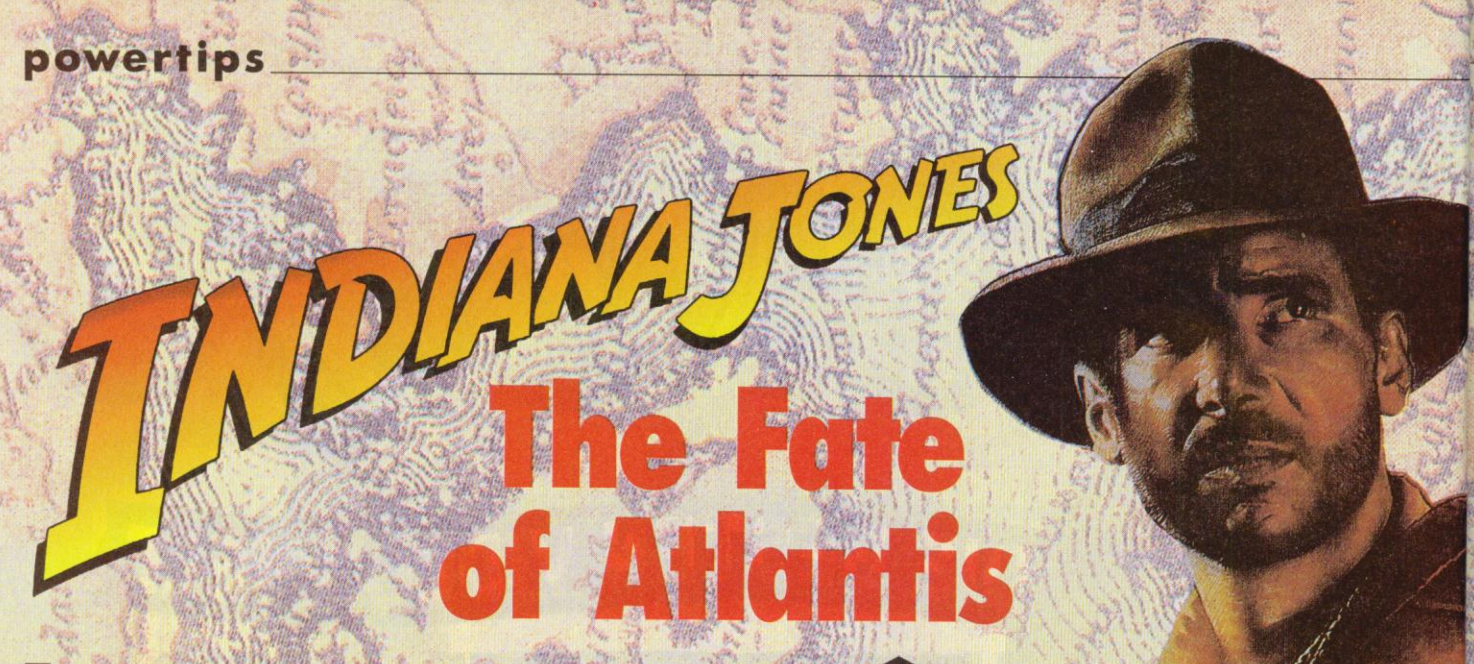
Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(—)	Creatures 2	78%	8/92
2	(1)	Bug Bomber	76%	5/92
3	(2)	Gateway	73%	1/92
4	(3)	Pang	71%	10/91
5	(4)	Conquestador	69%	12/91
6	(5)	Teenage Turtles 2	68%	2/92
7	(6)	World Class Rugby	67%	2/92
8	(7)	Smash T.V.	65%	2/92
9	(8)	Volfied	64%	2/92
10	(9)	Extreme	64%	8/91

MS-DOS

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(2)	Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3)	Wizardry 7	94%	2/92
4	(4)	Secret of M. Island 2	92%	1/92
5	(5)	Lemmings	92%	10/91
6	(6)	Falcon 3.0	91%	1/92
7	(7)	Civilization	88%	1/92
8	(8)	SWOTL	88%	11/91
9	(9)	Sim Ant	87%	5/92
10	(—)	Prophecy of the Shadow	85%	8/92

SPECIAL

Platz	Titel	System	Sound-wertung
1	Final Match Tennis	PC-Engine	91%
2	EA Hockey	Mega Drive	90%
3	Tennis	Game Boy	90%
4	Microprose Soccer	C 64	90%
5	World Court Tennis	PC-Engine	90%
6	Superstar Ice Hockey	Amiga	89%
7	Super Form. Soccer	Super NES	88%
8	Links	MS-DOS	87%
9	PGA Tour Golf	MS-DOS	86%
10	Microprose Soccer	Amiga	85%



Indiana Jones – The Fate of Atlantis

Players Guide

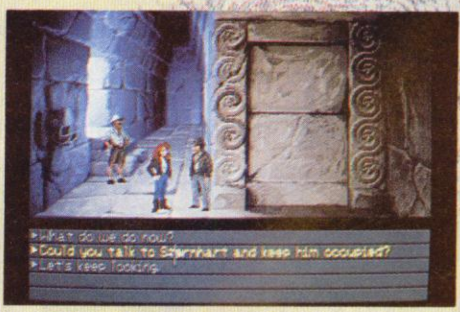
Für alle Indy-Fans und Lucasfilm-Abenteurer präsentieren wir auf den nächsten vier Seiten einen ausführlichen Reiseführer durch die Wunderwelt von Atlantis. Wir haben versucht, jeden möglichen Lösungsweg in Betracht zu ziehen — problematisch ist dabei der eifrig verwendete Zufallsgenerator. So ist es beispielsweise unsinnig, Euch eine Karte der Labyrinthe zu zeigen, da sich die Standorte besonders wichtiger Räume von Spiel zu Spiel ändern. Viel Spaß beim Durchspielen.

Platos verlorener Dialog

Nach dem halsbrecherischen Vorspann findet sich Dr. Henry Jones in New York wieder, wo seine ehemalige Assistentin Sophia Hapgood Vorträge über das versunkene Atlantis hält. Auf jeden Fall nimmt Indy die Zeitung vor dem Theater mit. Um in das Haus zu kommen, gibt es drei Möglichkeiten: Indy schlägt den Wächter k.o., überzeugt ihn, daß Madam Sophia die smarteste und "die Größte" ist oder versucht, durch eifriges Verschieben der Kisten im Hinterhof an die Feuerleiter heranzukommen. Den Beleuchter wird Indy ganz einfach los: Er schlägt ihm einfach vor, die neuste Ausgabe der Tageszeitung zu lesen. Nach Sophias Vortrag verschwindet er auch tatsächlich; Indy spielt nun so lange mit den Hebeln herum, bis alle drei Armaturenlichter grün sind. Ein kurzer Druck auf den Knopf, und die Show geht zu Ende. Nach dem Gespräch mit Sophia und dem Besuch bei Dr. Björn Heimdall, reisen die Abenteurer gen Dschungel nach Tikal.

Um an der Schlange vorbeizukommen, treibt Indy das junge Nagetier mit der Peitsche zur Schlucht. Das Duell der Tiere endet schließlich mit einem Sturz beider in die Schlucht. Indy besteigt den Baum; drüben wartet bereits Sophia. Nach einer kurzen Unterredung mit Sternhart muß Dr. Jones zugeben, daß er den richtigen Titel des verlorenen Dialogs von Plato nicht weiß. Gleich darauf hilft der Papagei weiter. Von ihm erfährt Indy den richtigen Namen ("Hermocrates"); die Abenteurer werden schließlich in die Pyramide gelassen. Drinnen befiehlt Indy Sophia, Sternhart abzulenken. Er schleicht sich wieder hinaus, um Sternharts Lampe zu klauen. In der Pyramide kippt er das Kerosin aus der (offenen) Lampe über eine auffällig herausstehende Wandverzierung. Jetzt kann er diese nehmen und als Hebel in den Tierkopf einsetzen. Er klappt den Elefantenrüssel nach oben und eine geheime Gruft öffnet sich. Der fiese Sternhart entkommt zwar mit dem Worldstone, doch Indy findet eine Orichalcum-Perle, die er in Island in den Mund der gefrorenen Aal-Figur steckt. Diese schmilzt automatisch aus dem Eis heraus. Nun kann Indy sie Mr. Costa auf den Azoren als Austausch für Informatio-


Im Tempel von Tikal findet Ihr die erste Perle





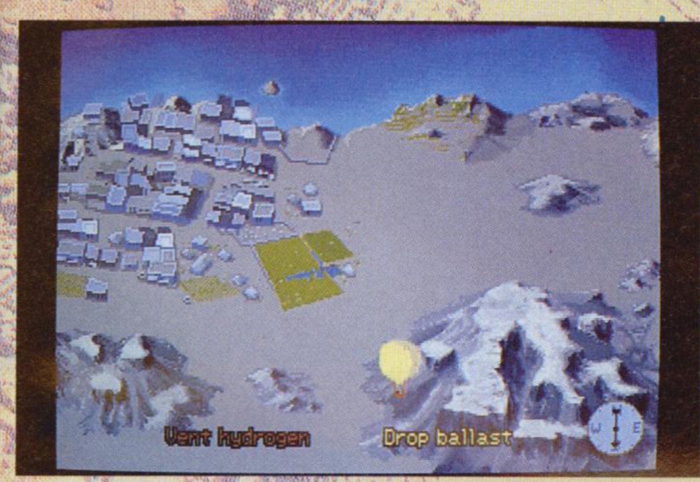
Licht aus — die Geistershow beginnt



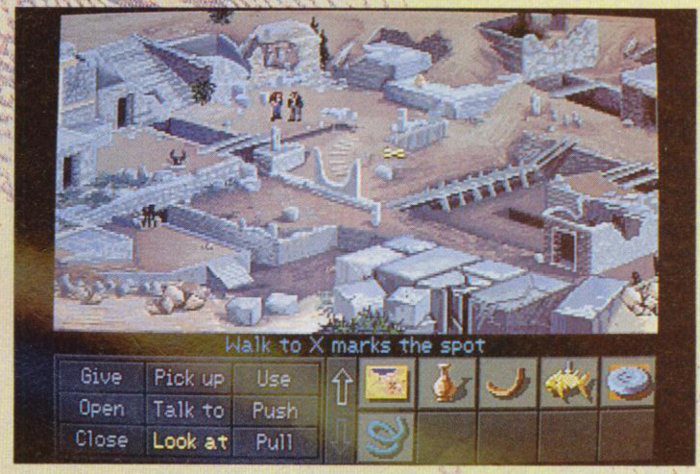
Das Ballonticket gibt's beim Bettler



Die Skizze zum Fundort des Moonstone auf Kreta



Per Ballon durch die Wüste ...



Gut gepeilt ist halb vermessen — der Moonstone wartet (X)



...ab und an einen Beduinen gefragt...



...und am Ziel den Lkw zusammengebaut

nen andrehen.

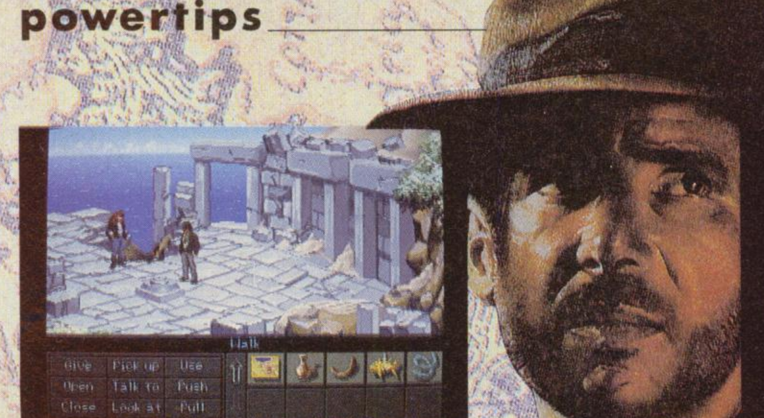
Mit dem neu erworbenen Wissen, in welcher Kollektion sich die Plato-Übersetzung befindet, reisen Sophia und Indy nach New York zurück. Aus seinem Büro nimmt Indy die Mayonnaise mit (vergammelt inzwischen im Kühlschrank). Im Keller der Uni findet er einen dreckigen Lappen und ein Stück Kohle. Drei Stockwerke höher schmiert er die Mayonnaise an den Totempfahl und zieht ihn unter die Falltür, um direkt unters Dach zu kommen. In der Urne befindet sich ein Schlüssel. Indy klettert wieder eine Etage nach unten und öffnet die kleine staubige Truhe hinter der großen Kiste mit dem Schlüssel. Sollte Platos Buch hier nicht sein, nimmt Indy die Pfeilspitze aus dem hinteren Regal und umwickelt sie mit dem Lappen. Dann schraubt er in der Bibliothek alle fünf Schrauben aus der Rückwand des umgestürzten Regals und findet dahinter die begehrte Lektüre. Mit dem Buch geht er nun zurück in sein Büro und überredet Sophia, ihn auf seinen weiteren Abenteuern zu begleiten. Die Suche nach der versunkenen Stadt beginnt.

Die Kolonien von Atlantis

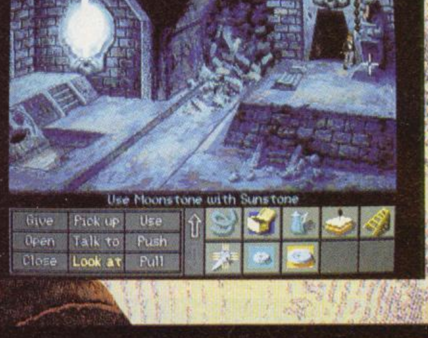
Die beiden fahren nach Algier, wo sie Omar aufsuchen. Von ihm läßt sich Indy eine abscheuliche Maske schenken und reist weiter nach Monte Carlo, wo er auf den Straßen Ausschau nach Monsieur Trottier hält, während sich Sophia im Hotelzimmer auf eine spirituelle Sitzung vorbereitet. Indy überzeugt Trottier, mit ins Hotelzimmer zu kommen, weil Madame Sophia ihm die Zukunft lesen möchte. Zuvor stellt Trottier noch eine Frage über Platos Dialog. Oben angekommen, soll Sophia ihn beschäftigen, weil Indy etwas plant. Er bastelt sich aus Bettlaken, Taschenlampe und Maske ein Gespensterkostüm, während er die Sicherung herausdreht. Es wird dunkel, Indy zieht seine Geistershow ab und Trottier verläßt fluchtartig den Raum; vergißt natürlich dabei den Sunstone.

Diesen zeigt das Atlantis-Team wieder Omar in Algier, woraufhin es eine Karte erhält, die die Ausgrabungsstätte der Nazis zeigt. Als die erste Expedition jedoch auf Grund verendeter Kamele schon nach einer Meile endet, tauscht Indy die Maske bei Omar für einen anderen Gegenstand, um ihn beim Obsthändler eintauschen zu können. Zuerst findet Indy die Farbe des Tauschobjekts heraus, dann probiert er alle in Frage kommenden Objekte durch. Die Jungtaube tauscht er schließlich beim Bettler für ein Ballonticket ein. Bevor Sophia und Indy aber aufbrechen, benötigen sie noch ein Messer: Sophia soll sich die Fertigkeit des Messerwerfers noch einmal genauer ansehen; als sie mit dem Rücken zu Indy steht, schubst er sie kurz... als Belohnung gibt's das Messer, mit dem man schließlich den Ballon losschneidet.





Hier den Eingang "aufdrehen"



Der Eingang zum großen Atlantis-Labyrinth



Die dritte Statue einfach "rüberpeitschen"

Die kleine Bauanleitung an der Schranktür



Der Professor verwest — der Worldstone wartet



Das deutsche U-Boot bedarf kleiner Reparaturen

Den Weg zum Nazilager muß man sich bei den Nomadendörfern erfragen. Irgendwann taucht ein rotes X auf dem Bildschirm auf — dort landet Indy's Ballon schließlich. Kaum angekommen, fällt Sophia in ein Loch; Indy ist auf sich allein gestellt. Er sucht den Schlauch (long tabular thing) und den Tonkrug (clay thing) im Dunkeln, zapft den Benzintank des Trucks damit an und versorgt den Generator in der Höhle mit dem Sprit. Es wird hell. Indy nimmt sich eine Schiffsplanke und hebt den kleinen Bolzen auf. Mit der Schiffsplanke kratzt er die rechte Höhlenwand auf, setzt den Bolzen in das Loch ein. Mit Hilfe des Sunstones öffnet sich eine Geheimtür, aus der Sophia schließlich hervorkommt. Sie bringt eine Verteilerklappe und einen Orichalcum-Detektor mit. Die fehlende Zündkerze für den Truck holt sich Indy aus dem Generator.

Schließlich fahren beide nach Kreta. Dort bemächtigt sich Indy des Vermessungsinstruments und erforscht die Ruinen. Er muß zwei Steinhaufen finden, unter denen sich kleine Statuen befinden. An diesen Positionen stellt er sein Peilgerät auf und visiert jeweils eines der beiden großen Hörner an. Es entsteht wieder ein Kreuz, wo Indy den Boden mit der Schiffsplanke aufwühlt ("X marks the spot"). Zum Vorschein kommt die zweite Steinscheibe — der Moonstone. Mit Hilfe beider Steine kann Indy nun den Eingang zur Atlantis-Kolonie in Kreta freisetzen (steht auch in Platos Buch). Innendrin nimmt Indy zwei Steinbüsten mit, die dritte peitscht er sich aus dem nächsten Raum herüber. Irgendwann stößt Indy auf ein weiteres leeres Podest, auf das er nun die drei Köpfe legt, damit sich das Gitter öffnet. Trifft Indy in einem Raum auf eine große Minotaurus-Statue, schlägt er ihr den Kopf mit der Peitsche ab. Jetzt ist der Aufzug beschwert und die beiden Abenteurer fahren hinunter, wo Dr. Sternhart schon munter vor sich hin verwest; der Worldstone liegt auch irgendwo herum. Indy nimmt noch den Stab mit und klettert an der im Wasserfall verborgenen Kette nach oben.

Nun sucht er weiter



Hier muß fleißig zusammengebastelt werden



Das Riesenauto wird als Rammbock mißbraucht

nach einem leeren Aufzugsschacht — gegenüber steht eine goldene Schachtel. Dort schlägt Indy mit dem Stab den Bolzen des Gegengewichts ab. Er wandert in den genau darunterliegenden Raum und aktiviert den Lift, indem er den Stab in den Mund der Statue schiebt. Oben angekommen, kann er nun die goldene Schachtel mitnehmen, unter der sich auch zwei Orichalcum-Perlen befinden. Er fährt mit dem ersten Aufzug wieder zu Sophia hinunter und überzeugt sie, durch ein schmales Loch über der einzigen — verschlossenen — Tür zu klettern. Sie tut's schließlich und öffnet die Tür von der anderen Seite. Indy benutzt ein paar Mal den Amberfish, der das Orichalcum aufspüren soll, doch Sophias Halskette lenkt den Detektor ab. Also überredet er sie, die Kette in der Goldschachtel zu deponieren, wo er auch seine Perlen verstaut.

Jetzt wird der Detektor zum Aufspüren einer versteckten Tür eingesetzt. Sobald der Fisch auf eine leere Wand zeigt, benutzt Indy die Schiffsplanke, um die Tür freizulegen. Sophia und Indy stoßen auf ein großes Modell von Atlantis ("entweder Atlantis ist wesentlich kleiner als wir dachten oder das ist eine Modellstadt"). Indy benutzt wieder die Steinscheiben, dieses Mal braucht er alle drei. Wenn er die richtige Kombination laut Platos Dialog einstellt, öffnet sich eine Tür. Indy geht durch, doch da taucht Klaus Kerner, der Obernazi auf, entführt Sophia und nimmt alle Steinscheiben mit. Der eingesperrte Held Indy läßt sich jedoch nicht unterkriegen und buddelt sich mit der Schiffsplanke einen Weg aus der Kolonie.

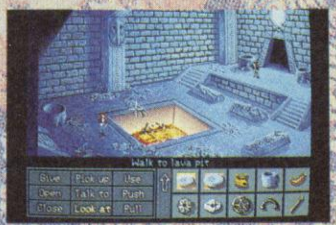
Am Dock von Kreta liegt ein deutsches U-Boot. Indy schleicht sich nun an Bord und erledigt den Kapitän. Das Boot nimmt automatisch Kurs auf Atlantis. Indy versucht sich probeweise am Höhenruder, doch der Hebel bricht natürlich beim ersten Versuch ab. Nun schickt

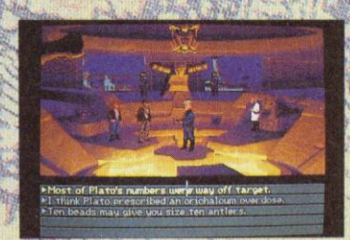





REISE ZUM MITTELPUNKT
DER TOLKIEN-TRILOGIE!
The Two Towers™
J.R.R. TOLKIENS
HERR DER RINGE,
Band II.
Das Epos geht weiter: In "Herr der Ringe, Band II -The Two Towers" beginnt die legendäre Schlacht des Guten gegen das Böse von neuem. Aber diesmal tauchen Sie noch tiefer in die verzauberte Welt von "Mittelerde" ein.
Bringen Sie den Ring von Rauros bis an die Grenze von Mordor. Eine lange Reise, auf der Ihnen Elfen, Orks, Trolle, Ents, Ringgeister und natürlich wieder die Hobbits begegnen werden. Helfen Sie die Kräfte des Bösen zu besiegen, und lassen Sie sich und Ihre Gefährten dafür durch geheimnisvolle Wälder, dunkle Sümpfe und trügerische Bergpässe führen.
Die neue Automapping-Funktion wird Ihnen helfen, sich in der großen Fantasie-Welt noch besser zurechtzufinden.
Der zweite Teil, in dem Sie in drei spannungsgeladenen Missionen drei Gruppen gleichzeitig steuern, wird Ihre Nerven erneut auf die Probe stellen.
"The Two Towers" bietet 256 Farben-VGA-Grafik, digitalisierte Effekte, eine vollständige musikalische Untermalung und kann als eigenständiges Rollenspiel-Abenteuer oder als Fortsetzung gelöst werden.
Buchen Sie jetzt Ihre Reise bei Ihrem Software-Händler!
Interplay
Vertrieb in Europa: Electronic Arts
Vertretung: Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.
"Das programm" wird in Zusammenarbeit mit dem Tolkien Nachlaß und dessen Verlegern, HarperCollinsPublishers Ltd, herausgegeben. Das Copyright für die Geschichte HERR DER RINGE, die Charaktere die Hobbits und der anderen Charaktere aus HERR DER RINGE liegt bei © George Allen & Unwin (Publishers) Ltd, 1954, 1955, 1956. ©1992 Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. J.R.R. Tolkiens "Herr der Ringe, Band II: Die Zwei Türme" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Interplay Productions, Inc.
J.R.R. TOLKIEN'S THE LORD OF THE RINGS, VOL. II
The Two Towers
Lord of the Rings


Sophia ist frei — das Abenteuer jedoch noch nicht zu Ende


Das glühende Amulett ist in der Lava zu versenken


Der letzte Kampf steht an...


Das Lavalabyrinth erfordert Eure Geduld


...und ist in Sekunden vorbei





Abspann, was bist du schön!

Hier wartet das Endrätsel

er schlau mit Hilfe des Sprechgeräts die ganze Crew an irgendein Ende des Schiffes, damit er den Turm verlassen kann. Zuerst nimmt er einen Krug mit und macht aus etwas Wurst und ein paar Scheiben Brot ein Sandwich. Den Krug füllt er an der lecken Batterie mit Säure und kippt ihn über dem Tresor des Kapitäns aus (small box). Jetzt hat Indy die Steinscheiben wieder und obendrein den Schlüssel zum Notruder. Durch eine Gitterwand spricht er mit Sophia und unterrichtet sie von seinem Plan. Er nimmt den Sauger und spricht den Wachtposten an, der ein Gesicht wie ein Eimer hat. Sophia schlägt ihn nieder. Der Sauger dient als Höhenregler. Nachdem Indy alle vier Steuereinheiten gefunden hat, muß er das Boot in die Luftschleuse von Atlantis steuern.



In Atlantis

Dort angekommen, wird Sophia wieder einmal entführt. Indy stellt die Holzleiter an die große Stufe. Aus der Steintruhe nimmt er einen Lichtstab, in den er eine seiner Energieperlen steckt. Nachdem er die Steinscheiben unter der Statue in die richtige Kombination gebracht hat, öffnet sich der Mund der Statue, in den er nun eine Energieperle steckt. Indy sollte weder Leiter noch Steinscheiben zurücklassen. Jetzt befindet sich Indy im großen Labyrinth. Die Lage der Räume ändert sich von Spiel zu Spiel. Folgende Gegenstände muß Indy beim Auskundschaften finden: Steintasse (Leiter über Spalte legen, aber wieder mitnehmen), Kopf einer Statue, Brustkorb eines Skeletts, Bronzerad, Bronzezahnrad und eine Aalfigur. Oft muß Indy durch Lüftungsschächte klettern, um in Räume zu gelangen, die keine Tür haben. Einmal erscheint Indy sogar hinter dem linken Gitter in Sophias Kerker. Hier aktiviert er die Statue mit einer Energieperle.

Die Steintasse stellt Indy auf das kleine Podest im Lavaraum. Nun setzt er den Fischkopf in die Vertiefung am Becken ein. Im Maschinenraum repariert er mit Hilfe des Bronzerades den unteren Teil der Maschinerie. Indy startet durch Einfüllen der Lava die Perlenproduktion. Diese und das Bronzerad nimmt er mit. Das Sandwich benutzt Indiana Jones nun als Köder im Skelettbrustkorb und fängt damit im Wasserloch des Krabbenraumes eine ebensolche. Am Doppeltor stopft er erst in die Aalfigur, dann in die Fischfigur ein Energiekügelchen. Nun kann er den Kerker betreten und ein Teil des zerstörten Roboters aufsammeln. Sophia läßt sich leider noch nicht befreien. Nachdem er am Kanal den Octopus mit der Krabbe gefüttert hat, begibt er sich auf das Krabbenfloß, das sich bereitwillig durch eine Perle in Bewegung setzt.

Die Gitter öffnet Indy mit den Steinscheiben. Aus dem Schrank an einem der Ufer holt Indy einen Metallbogen und studiert eingehend die Vorderseite der Schranktür. Nun begibt sich der Archäologe in den Raum mit dem großen Tor. Er lehnt die Leiter an den Roboter und öffnet die Brustplatte. Das große Bronzerad kommt zuerst auf den mittleren Bolzen, darauf wird das Teil aus dem Kerker gesteckt. Wohin der Metallbogen und das Bronzezahnrad nun kommt, hängt von der Skizze der Schrankwand ab. Wirft Indy bei einer bestimmten Einstellung ein Orichalcum-Kügelchen ein, bewegt der Roboter seinen Arm nach vorn; nun verbindet Indy mit der Kette den Arm und den Ring am Tor. Bei Einführen einer weiteren Perle bei einer anderen Einstellung zieht der Roboter seinen Arm wieder zurück und reißt dabei das gesamte Tor aus den Angeln. Indy nimmt die Stange mit, die nun auf dem Boden zu finden ist und betritt den zweiten Atlantis-Kreis durch die aufgebrochene Tür. Im Thronsaal findet er ein Zepter, in einem anderen Raum ist ein riesiges Gefährt. Er besteigt die Maschine und führt Zepter und Stange in den linken und rechten Schlitz ein. Nun füttert er den Mund mit einer Perle und schiebt beide Hebel nach oben, worauf sich das Gefährt rumpelnd in Bewegung setzt. Indy spielt ein wenig mit den Hebeln herum, bis das Gefährt schließlich ausbricht und sich durch die Wand bohrt. Jetzt muß der Held ganz zurück zum Kerker. Er gibt Sophia die Stange, mit der sie das Gitter abstützen kann, sobald Indy es anhebt. Im inneren Kreis wird Sophia schließlich vom Geist Nur-Ab-Suls befallen. Indy muß einen Blick auf das Medaillon werfen, um eine Perle in dessen Mund zu stekken. Das glühende Amulett krallt er sich sofort und verstaut es in der goldenen Schachtel, die er daraufhin im Lavabecken versenkt. Jetzt geht es weiter durch das neugebohrte Loch in der Wand. Nun muß sich Indy seinen Weg durch ein neues Labyrinth bahnen. Hier hängt irgendwo an der Wand ein riesiges Modell der Steinscheiben. Die Anordnung sollte man sich gut merken! Nachdem Indy den Lavafluß überwunden hat, kommt er in Nur-Ab-Sals Koloß. Die Steinscheiben werden hier nach dem Vorbild des Riesenmodells an der Wand ausgerichtet. Wenn der Koloß aktiviert ist, stürmen die Nazis herbei. Erstes Opfer ist Klaus Kerner. Einen Selbstversuch kann Indy nur umgehen, indem er den verrückten deutschen Doktor davon überzeugt, daß ein böser "Indy-Gott" keine gute Gesellschaft ist. Es folgt der filmtypische Lucas-film-Abspann. *ri*





Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computer-spiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA

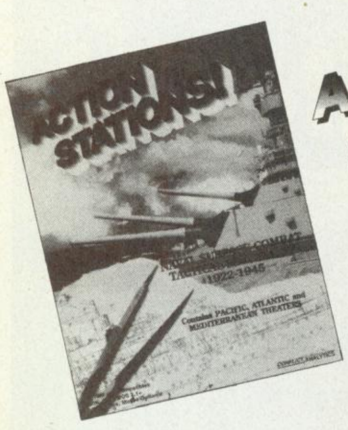
Jens Dührkop
CoSi Computerspiele, -Simulationen
Postfach 1123 • 2060 Bad Oldesloe

☎ 04531/87821

Do you live in the 51st state of the USA?

Wahrscheinlich nicht; deshalb erhalten Sie bei uns alle hier aufgeführten Spiele mit

deutschen Regelübersetzungen!



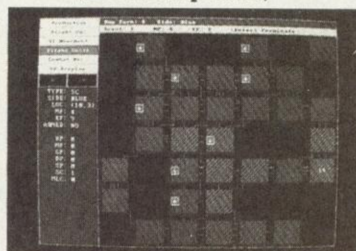
ACTION STATIONS!

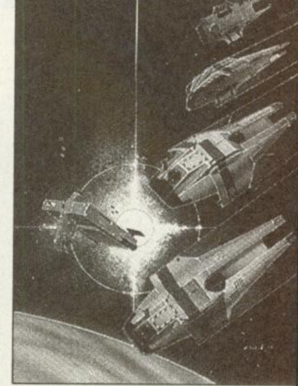
(Storm Computers)
Die definitive Simulation von Seegefechten auf taktischer Ebene.
Über 180 Schiffstypen (vom Schnellboot bis zum Schlachtschiff) der Zeit von 1922-1945 sind mit vielen typspezifischen Eigenschaften/Daten enthalten (z.B. 42 Trefferzonen, 14 Panzerungsstellen, Leckbekämpfungsfähigkeit u.v.a.m.).
Viele Faktoren sind berücksichtigt: Rauch, Leuchtgranaten, Suchscheinwerfer, Radar, geflutete und brennende Munitionsmagazine, 8 Torpedotypen (Lauf wird bis auf weniger als 1 Meter genau berechnet) usw.
Bis zu 49 Schiffe können gleichzeitig im Spiel sein.
Mit 30 Szenarien (Atlantik, Pazifik, Mittelmeer) und *Scenario*-Generator/-Editor.
Sehr gute "künstliche Intelligenz" des Computergegners!
Bei uns mit deutscher Regelübersetzung (46 Seiten!).
Für IBM, Amiga (1 MB): 99,95 DM

Action Stations Utility Disk
(Storm Computers)
3 Hilfsprogramme, 28 zusätzliche Schiffsklassen und 13 neue Szenarien für *Action Stations!*
Bei uns mit deutscher Anleitung!
Für IBM, Amiga: 59,95 DM

WORLDS AT WAR

(Storm Computers)

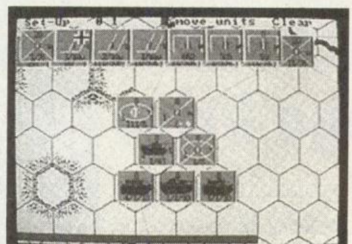


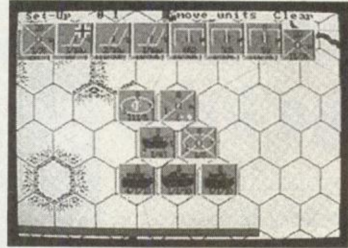


Science-Fiction-Strategiespiel für 1-2 Spieler mit Planeteneroberung, Bau von Raumschiffflotten usw. Durch variable Größe der Sternenkarte sind kurze Szenarien oder nächtelange Feldzüge möglich.
Hoher Wiederspielbarkeitswert, da die Planeten und Hyperraumwege bei jeder neuen Partie neu verteilt werden.
Computer Gaming World (USA) über dieses Spiel: "Like *EMPIRE*, what this game has is play value."
Bei uns mit deutscher Anleitung!
Für IBM (EGA) und Amiga: 89,95 DM

NAPOLEON I

(Storm Computers)
Simulation von 4 Feldzügen (1805, 1806-07, 1809, 1813-14) auf Korpsebene. Bei Schlachten kann auf die taktische Ebene herunter-"gezoomt" werden.
Alle wichtigen Aspekte der Kriegführung der damaligen Zeit sind berücksichtigt: Moral, Ermüdung, Abnutzung, Versorgung aus dem Lande, Truppenführer, Kapitulation usw.
Bei uns mit deutscher Anleitung.
Für Amiga, ST: 79,95 DM





WHITE DEATH

(Storm Computers)
Sehr detaillierte Simulation der Schlacht um Welikije Luki Ende 1942 auf operativ-taktischer Ebene. Über 400 Einheiten, 27 Waffengattungen: Vom *T-34-Bataillon* bis zum Kradschützenbataillon und von der Ski-Kompanie bis zum "Stalinorgel"-Regiment.
Das Spielsystem gibt das Ringen um die Initiative beider Seiten sehr gut wieder.
Bei uns mit deutscher Anleitung.
Für Amiga (1 MB): 99,95 DM



Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:

Second Front
(SSI)
Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene, 1 Spielzug = 1 Woche. Mit Luftversorgung, Lenkung der Produktion, Truppenführern usw.
Sehr detailliert!
Für Amiga: 99,95 DM, IBM: 109,95 DM

Western Front
(SSI)
Frankreich und Italien 1944/45.
Gleiches Spielsystem wie *Second Front*. **Für IBM: 109,95 DM**

Carrier Strike: South Pacific 1942-44
(SSI)
Flugzeugträgerschlachten im Pazifik auf operativ-taktischer Ebene.
Vom selben Programmierer wie *Second + Western Front*.
6 Szenarien + Feldzugsoption!
Für IBM: 119,95 DM

Erweiterungsdisk für *Carrier Strike:*
In Kürze für IBM lieferbar.

ARMADA 2525
(Interstel)
Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. **Für IBM: 109,95 DM**

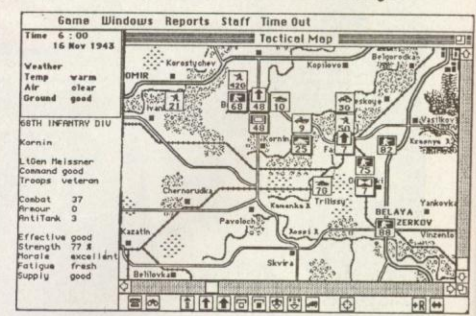
LOST ADMIRAL
(QQP)
EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariumgenerator. **Für IBM: 99,95 DM**

Vorankündigung:
Carriers at War (SSG), in Kürze für IBM lieferbar. Preis ca. 109,95 DM

FIRE-BRIGADE

Simulation der beweglich geführten, hin und her wogenden Schlacht um Kiew Ende 1943 auf operativer Ebene. *Fire Brigade* besitzt einen hohen Authentizitätsgrad, eine sehr weit entwickelte "künstliche Intelligenz" sowie eine vorbildliche Benutzerführung. Wetterverhältnisse, Ermüdung, Moral, Kampferfahrung usw. sind berücksichtigt.

Amiga Special Nr. 6/92: "*Fire Brigade* ist in der Tat das wohl zur Zeit ernsthafteste und beste historische Strategiespiel, das es (nicht nur für den Amiga) zu kaufen gibt!"
Bei uns mit deutscher Anleitung (37 Seiten).
Für IBM, Amiga (1 MB) und ST: 99,95 DM









Blitzkrieg at the Ardennes (Storm), für Amiga (1 MB), IBM: 79,95 DM
Breach 2, Vers. 2.0 (Omnitrend), für IBM, Amiga (1 MB): 89,95 DM
Conflict: Korea (SSI), für IBM, Amiga (1 MB): 99,95 DM
Conflict: Middle East (SSI), für IBM, Amiga (1 MB): 99,95 DM
Medieval Lords (SSI), für IBM: 99,95 DM
Panzer Battles (SSG), für Amiga, IBM: 89,95 DM
Patton Strikes Back (Broderbund), für IBM: 99,95 DM
Perfect General (QQP), für IBM und Amiga (1 MB): 99,95 DM
Perfect General Scenario Disk (QQP) für IBM und Amiga: 79,95 DM
Storm Across Europe (SSI), für Amiga: 99,95 DM
Typhoon of Steel (SSI), für IBM und Amiga (1 MB): 99,95 DM

Deutsche Anleitungen einzeln:

Action Stations: 25 DM
Carrier Strike South Pacific: 23 DM
Conflict: Middle East: 19 DM
Conflict: Korea: 20 DM
Fire Brigade: 25 DM
Fire Team 2200: 16 DM
Lost Admiral: 19 DM
Medieval Lords: 16 DM
Overrun: 25 DM
Panzer Battles: 25 DM
Perfect General: 19 DM
Rules of Engagement: 19 DM
Storm Across Europe: 20 DM
Sword of Aragon: 21 DM
Typhoon of Steel: 25 DM
Warship: 21 DM
Western Front: 21 DM
White Death: 25 DM
Worlds at War: 14 DM

Wir führen auch KoSims ohne Computer, z.B.:

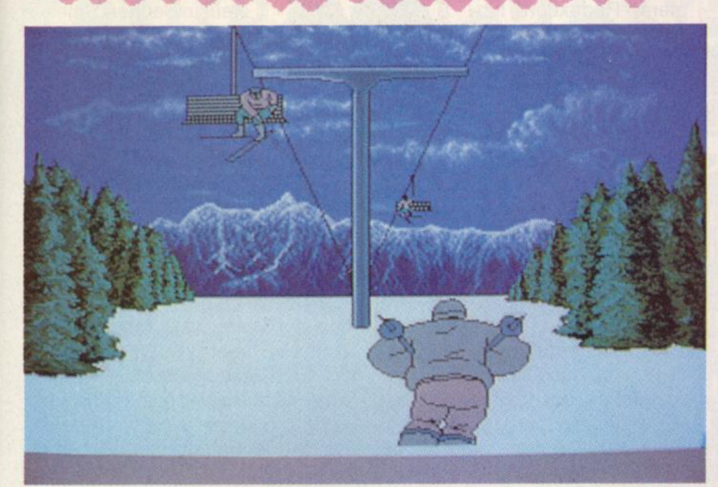
Zitadelle: Duel for Kursk (3W), mit 1 landkartenähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 400 Countern, Regiments- und Bataillonsebene.
Preis: 59,95 DM

Stalingrad Pocket (The Gamers), mit 1 landkartenähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 420 Countern, Divisions- und Regimentsebene.
Preis: 59,95 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 2 DM in Briefmarken erhältlich

Versandkosten:
Vorauskasse: 4,90 DM
Nachnahme: 7,90 DM

Spy-Übel



Sportspiele lassen grüßen, Guy Spy zeigt Abfahrtslaufqualitäten

Guy Spy

and the Crystals of Armageddon

Spätestens seit *Dragon's Lair* und *Space ACE* ist Ready Soft allen zeichentrickbegeisterten Computerbesitzern ein Begriff. Wurde in älteren Ready-Soft-Produktionen noch auf mutierte Superdrachen eingehackt, prügelt sich der moderne *Guy Spy* mit Oberbösewichtern aus der vermeintlichen Neuzeit.

Baron von Max trägt sich mit dem Gedanken, eine weltbeherrschende Maschine zu entwickeln. Da diese nicht mit Karamelbonbons angetrieben wird, benötigt er dazu die wohlbehüteten Kristalle des Armageddons. Natürlich rechnet von Max nicht mit dem Tatendrang unseres Superhelden. Denn kaum rattert der Auftrag seines Vorgesetzten über das Flugplatztelex, macht sich Super-Guy auf die Socken, den Bösewichtern dieser Welt das Handwerk zu legen. Ausgangsposition der Jagd auf den skrupellosen Baron ist Berlin; von hier beginnt die wilde Hatz rund um den Erdball. Dabei beschränkt er sich nicht, dem vermeintlichen Übeltäter geographisch näher zu rücken, sondern räumt bei der Gelegenheit auch gleich die Schergen des Barons aus dem Weg.

Wie *Space Ace* kämpft auch *Guy Spy* "Szenen-orientiert". Ihr begebt Euch via "Cut-Szene" (grafische Intermezzos, bei denen Ihr nur zuschauen dürft) zum vermutlichen Aufenthaltspunkt des Barons, räumt die auftauchenden, unvermeidlichen Söldner ab und saust zum nächsten "Treffpunkt". Nach ungefähr acht Runden segnet von Max das Zeitliche. Ihr seht Euer Heldensprite in der Regel in einer "Schräg von hinten"-Perspektive. Die spielerischen Anforderungen beschränken sich meist auf drei Handlungen pro Szene, die Ihr lässig per Joystick oder Tastatur kontrolliert.

kn

na ja

Als typischer Vertreter des Ready-Soft-Ensembles, bietet *Guy Spy* leider keine innovativen Neuerungen. Ähnlich wie bei *Space Ace* gibt es viel zu sehen und wenig zu spielen. Da sich *Guy Spy* auf ein Dutzend verschiedener Szenen beschränkt, wird ein geübter Amiga-Spieler Baron von Max schnell dingfest machen. Ein Einsteiger wird sich bald an den sich ständig wiederholenden Bildsequenzen sattgesehen haben. Wie seine Urväter ist *Guy Spy* ein "echtes" Amiga-Spiel. Die Grafik ist schnucklig gemalt, die Musik paßt sich stilvoll den verschiedenen Themen an. Die PC-Version ist wesentlich schlechter: Der Schwierigkeitsgrad wurde angezogen, der Sound ist schlapp und die Grafik kann nicht mal mit dem Amiga-Vorbild mithalten — total lieblos.

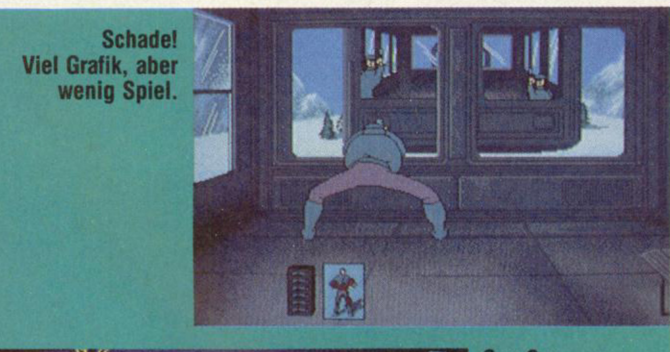


Ende gut, alles gut: von Max fliegt in die Luft.



Solche Zwischenszenen begleiten Euch durch das gesamte Spiel

Der Eingang ins grafisch beeindruckende Primitiv-Dungeon



Schade! Viel Grafik, aber wenig Spiel.



Guy Spy orientiert sich gern am Vorbild *Space Ace*

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Readysoft	
Zirka-Preis: 90 bis 110 Mark	
Testmuster: Empire	
MS-DOS	**28 %**
Grafik: 47 %	Sound: 13 %
Schwierigkeit: schwer	
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, CGA	
Unterstützt: EGA, VGA, Adlib, Soundblaster, Joystick, Maus	
AMIGA	**47 %**
Grafik: 70 %	Sound: 47 %
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 512 KB	
Unterstützt: Zweitlaufwerk	
Geplant für: —	

Schach dem Schach



Wahlweise gibt's das Feld auch in 3-D zu sehen

Theatre of War

Seit Jahrhunderten gehört Schach zu den beliebtesten Strategiespielen der westlichen Hemisphäre. Angeblich in Indien entwickelt, trat das kleine Brett mit den 16 Figuren und 64 Feldern seinen Siegeszug um die Welt an. Seit den Gründertagen der Computerspielerei haben Programmierer versucht, Schach in digitale Formen zu pressen — mit eher mäßigem Erfolg. Zwar können die Elektronengehirne gigantisch schnell rechnen, werden aber trotzdem von menschlichen Großmeistern (noch) geschlagen.

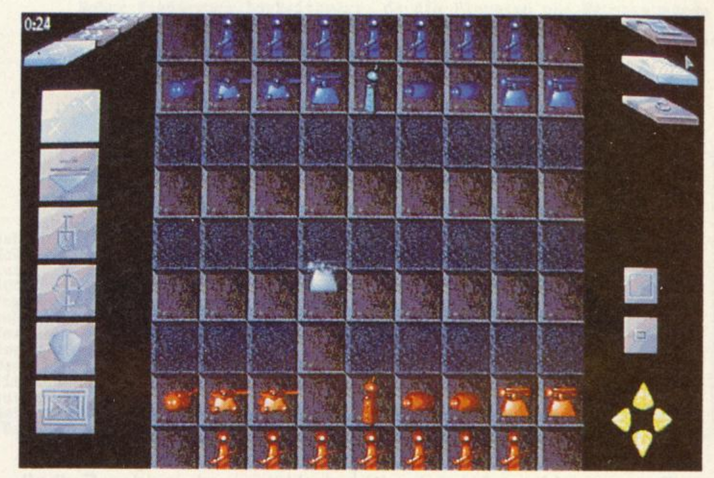
Statt nun Gefahr zu laufen, einfach ein weiteres Schachprogramm zu veröffentlichen, bastelte der kanadische Spielehersteller "Artech" kurzerhand eine eigene Schachvariante: *Theatre of War*. Das Theater des Krieges hat nur noch rudimentär mit dem Spiel der Könige zu tun. So gibt's zwar auch bei *Theatre of War* ein Spielbrett, dieses unterscheidet sich aber gewaltig von dem zum Schachspielen. Einzige Gemeinsamkeit: Das Brett ist in kleine Felder unterteilt und wird auf Wunsch von oben oder in 3D angezeigt.

Gespielt wird eine Partie in Echtzeit, wahlweise gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Counterpart. Drei verschiedene Steinvarianten gibt es bei *Theatre of War*: "Medival", "Great War" oder "Contemporary". Im "Medival"-Set bestehen Eure Truppen aus einem König, ein paar Bogenschützen, Katapulten und Fußsoldaten. Bei "Great War" gibt's Generäle, Panzer und Kanonen. Das Stein-Set "Contemporary" fährt mit Flugzeugen, Radar und Raketenwerfern auf. Alle Spielsteine, welche Variante ist völlig egal, werden per Mausklick auf gut einem Dutzend unterschiedlicher Symbole auf dem Brett verschoben. Per Maus erhalten die Truppen Feuerbefehle, können sich eingraben, verteidigen, ausruhen und fliehen. Wer den gegnerischen Kommandanten (das Äquivalent zum König beim Schach) schlägt, gewinnt das Match. Zwei farbige Balken geben Auskunft über den aktuellen Gesundheitszustand und die noch vorhandene Schlagkraft der jeweiligen Spielfigur.

Die größte, in diesem Fall technische Besonderheit von *Theatre of War*: Es nutzt die Farbenpracht und Auflösung (256 Farben bei 640 x 480 Punkten) von Super-VGA-Grafikkarten hundertprozentig aus. Alle Grafiken des Spiels sind extra für diesen Grafikmodus entwickelt und aufwendig "raytraced" worden. Für die wichtigsten VGA-Karten liegt dem Programm die Treibersoftware des hochauflösenden Modus bei. *mh*

geht so

Eigentlich bin ich der Schachbanause unserer Redaktion. Ich strapaziere meine grauen Zellen lieber mit einer Partie *Go* oder einem beinharten Strategiespiel à la *Advanced Military Commander*, denn mit dem Spiel der Könige. Im Gegensatz zum Schach faszinierte mich *Theatres of War* schon nach kurzer Warmspielphase. Hat man sich erstmal an das eigentümliche Erscheinungsbild gewohnt und kennt die formidablen Eigenschaften der verschiedenen Spielsteine, sowie die strategischen Feinheiten, könnte bei *Theatre of War* durchaus taktisch die Post abgehen. Der größte Stolperstein in Sachen Spielspaß ist aber die vertrackte und leider viel zu umständliche Benutzerführung. Zu oft verhaspelt sich der Spieler auf dem Spielfeld und in den Menüs, während der Gegner Kleinholz aus den eigenen Spielfiguren macht. Der Frust ist hier vorprogrammiert. Außerdem: Die Idee ist sehr löblich, den Super-VGA-Modus auszunutzen, aber Brett (vor allem in 3D) und Menügrafiken sind extrem augenfeindlich. Andere Farben oder gar eine niedrigere Auflösung hätten hier Wunder gewirkt.



Sieht fast aus wie Schach, hat aber kaum etwas damit zu tun: Artech's *Theatre of War* (MS-DOS)



Eine Eurer Spielfiguren in Großaufnahme

Hier wird eingestellt, mit welchen Steinen Ihr spielen wollt (MS-DOS)

Genre: Strategie	
Hersteller: Artech/Three Sixty	
Zirka-Preis: 110 Mark	
Testmuster: Electronic Arts	
MS-DOS	**63 %**
Grafik: 60 %	Sound: 47 %
Schwierigkeit: schwer	
Minimal: 386er mit 16 MHz, 640 KB, VGA	
Unterstützt: Super VGA, Adlib, Soundblaster, Roland	
Geplant für: —	

Der Schrecken einer vergessenen Prophezeiung





Bildschirmfotos von der IBM VGA 256-Farben Version

Lassen Sie sich begeistern von dieser neuen phantastischen Rollenspielart und spielen Sie „PROPHECY OF THE SHADOW". Das neueste Rollenspielabenteuer von SSI strotzt nur so von wunderbaren digitalisierten Bildern und Animationen, einer dynamischen Filmmusik und märchenhaften Klangeffekten. Dank der Befehlssymbole, die der Anwender nur anzuklicken braucht, den graphischen Verzeichnissen und des Konversationsinterfaces läßt es sich leicht und schnell erlernen und spielen. Auf Ihrer Suche, die Erfüllung einer alten Prophezeiung zu verhindern, werden Sie magische Zaubersprüche anwenden, Rätsel lösen, dunkle Kerker erforschen, Monster bekämpfen und den lang Verstorbenen begegnen. Ein Rollenspielerlebnis, das Sie mit Sicherheit begeistern wird.

PROPHECY OF THE SHADOW™

Ein Rollenspiel für eine Spielfigur.

Informationen auch auf BTX-Seite •63636#

IBM-PC
VGA 256 Farben
AdLib, Soundblaster, Soundblaster Pro
Festplatte wird benötigt

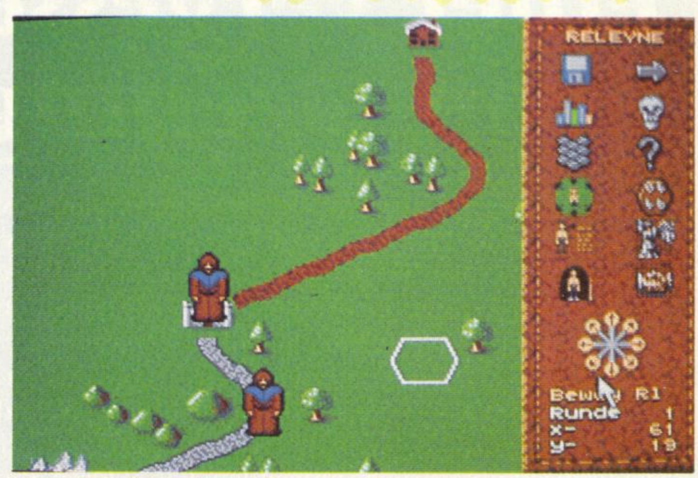
Amiga
- ab August

SSI®

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 · Österreich: Darius und Karasoft · Schweiz: Thali AG

Impressionismus



Die riesige Fantasy-Karte ist gute 30 Bildschirme groß

Warr. of Releyne

Das englische Softwarehaus Impressions brütet zur Zeit ein Strategiespiel nach dem anderen aus. Neuster Sproß im Reigen der britischen Taktikprogramme ist *Warriors of Releyne*. Statt eines Historiengemetzels verlegten die Programmierer das Geschehen in ein fernes Fantasyland: Die bösen Dharaks überfallen das friedliche Königreich Releyne und nur eine Handvoll Einwohner findet den Mut, die Eindringlinge zu bekämpfen. Ihr übernehmt die Rolle des Releynschen Heerführers und plaziert auf einer Landkarte Eure Armeen. Rundenweise werden die Truppen verschoben: Nach der Bewegungs- folgt die Angriffsphase. Wie in einem Rollenspiel haben verschiedene Truppenteile unterschiedliche "Charakter"-Werte, wie Stärke, Gewandheit und Ausdauer. Kommt's zum Kampf mit einer Dharak-Horde, werden die Werte der Parteien verglichen — der Bessere gewinnt.

Zusätzlich können Spezialeinheiten wie Priester, Zauberer und Hexen fremde Armeen mit neun verschiedenen Angriffs- und Vertreibungszaubern attackieren. Drei Szenarien werden mitgeliefert, mit dem eingebauten "Construction Kit" könnt Ihr beliebig viele eigene Schlachten entwerfen. *ri*

Genre: Strategie
Hersteller: Impressions
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Impressions

AMIGA 31 %

Grafik: 32 % **Sound: 25 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 512 KB
Unterstützt: —
Geplant für: MS-DOS, ST



So neu ist das Spielkonzept von *Warriors of Releyne* nicht mehr. Schon in der Vergangenheit zeigten Spiele wie *Warlords*, *Rings of Medusa* oder gar der Japankracher *Shining Force*, daß sich ein rollenspielgeeichtes Fantasy-Szenario als Hintergrund für eine handfeste Taktikklopperei eignet. Mühe hat sich Impressions bei den verschiedensten Fantasy-Rassen gegeben — vom Menschen bis zum Ork findet man alles wieder, was im Märchenreich Rang und Namen hat. Leider krankt auch *Warriors of Releyne* and den berüchtigten "Impressions"-Symptomen: Die Grafik ist zu langsam, die Benutzerführung träge, strategisch dümpelt das Spiel am unteren Rand der Taktikskala.

Im Aufwind



New York, Rio, Tokio: mit "Power-Air" in alle Welt

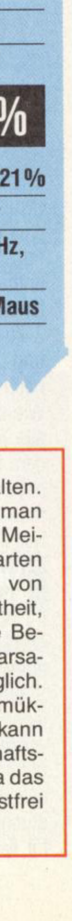
Air Bucks

Die Lufthansa schreibt rote Zahlen, amerikanische Fluglinien machen reihenweise dicht und die Preise purzeln im Kampf um die letzten Passagiere in den Keller. Keine Frage, die in den letzten Boom-Jahren angehäuften Überkapazitäten hängen den Luftlinien jetzt wie Blei an den Flügeln. Grund genug, diese Entwicklung aufzuhalten und eine profitable Airline aufzubauen. In *Air Bucks* startet Ihr im Jahre 1946 mit einem Kapital von 100 000 Dollar und einer alten DC 3. Diese bejahrte Dakota wird im günstigsten Fall die Keimzelle einer weltumspannenden Luftfahrtlinie, im negativen Fall macht Ihr bald Pleite und habt einen Haufen Schulden am Hals. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig um die Vormacht am Himmel kämpfen. Auf einer Weltkarte legt Ihr mit Maus oder Tastatur die Routen der eigenen Flieger fest, gründet einen Firmensitz und kümmert Euch menügestützt um Landerechte und Frachtgut. Mit dem nötigen Kapital könnt Ihr Euch bald schnellere und größere Maschinen kaufen und nach eigenem Geschmack ausstatten. Über den finanziellen Werdegang der eigenen Firma informieren Tabellen und Diagramme, die aufgerufen werden können. *vw*

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Impressions
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Impressions

MS-DOS 56 %

Grafik: 45 % **Sound: 21 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Maus
Geplant für: Amiga, ST





Impressions Hausprogrammierer Ed Grabowski läuft zu ungeahnten Höhen auf. Ist man sonst die schönsten Digitalkatastrophen von ihm gewöhnt, zeigt sich *Air Bucks* erstaunlich spielbar und frei von fatalen "Bugs". Die Kapitalistenmär um Flieger und Handelslizenzen kann im Reigen der durchschnittlichen Wirtschaftssimulation durchaus mithalten. Natürlich sollte man auch hier keine Meisterleistung erwarten — die Grafik ist von erlesener Schlichtheit, die musikalische Begleitung nur in sparsamen Dosen erträglich. Auf dieses schmückende Beiwerk kann der echte Wirtschaftsfanatiker aber verzichten, da das Spiel an sich erstaunlich frustfrei über die Bühne geht.

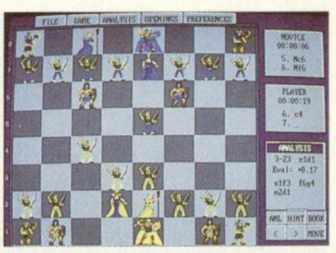
Noch'n Schach

Grandmaster Chess



Schachprogramme können verdammt frustierend sein: Da kommen so ein paar kryptisch angeordnete Bits und Bytes und fegen uns schon in der schwächsten Spielstufe vom Bildschirmbrett. Bisher bot die *Chessmaster*-Reihe hier den größten Frustfaktor. Vorbei die Zeiten, in Zukunft wird man sich den Thron der größten Spielstärke mit Capstone's *Grandmaster Chess* teilen müssen.

Das neue Grübelprogramm der Konkurrenz bietet alles, was sich der Heim-Karpow in seinen kühnsten Träumen wünscht. Neben den üblichen 2-D- und 3-D-Ansichten, austauschbaren Figuren-Sets, einer großen Eröffnungsbibliothek und einem Lernprogramm, werden alle anfallenden Probleme in einer großen Analysesektion kommentiert. Vier Spielstufen befriedigen selbst den absoluten Profi und geben dem Schachanfänger einen leichten Spieleinstieg. Wer nicht mit den normalen Schachfiguren spielen möchte, darf Fantasy-Ritter und Monster über das Brett schieben. *vw*



Automatische Notation ist selbstverständlich (MS-DOS/VGA)

Genre: Strategie
Hersteller: Capstone
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade

MS-DOS 80 %

Grafik: 58 % **Sound: 44 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —

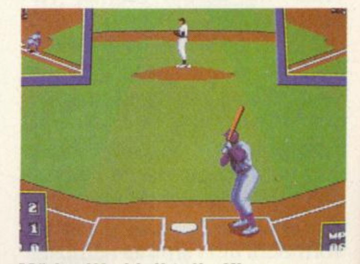
Strike out

TV Sp. Baseball



Vor einigen Jahren waren die Cinemaware-Sportspiele aus der *TV-Sports*-Reihe das Nonplusultra in Sachen Computersportspielen. Ihr aktuelles Produkt *TV Sports Baseball* wurde, nach Cinemawares Abgang, flugs an Mindscape verscherbelt und entpuppt sich als ähnlich unspektakulär wie schon *TV Sports Boxing*.

Zu Beginn darf zwischen einer Liga und einer zünftigen Meisterschaft nach K.O.-System gewählt werden. Wie schon in *Hardball 3* lassen sich alle Teams und Spieler editieren. Auf dem Rasen angekommen, kämpft Ihr mit einer recht leichten, aber vollkommen unzureichenden Steuerung. Der Ball darf zwar geschlagen und geworfen werden, besonders viel Auswahl bei den Schlägen oder Würfen habt Ihr jedoch nicht. Einzig die Steuerung der Spieler nach erfolgtem Schlag ist annehmbar. Ansonsten bietet *TV Sports Baseball* grafisch und soundtechnisch Durchschnitt; eine recht verständliche Sprachausgabe inbegriffen. Im Endeffekt bleibt kein Sportspiel-Highlight, aber eine knapp überdurchschnittliche Baseball-Simulation für Fans. *Hardball 3* bietet mehr. *kn*



Müde: Wo bleibt die Klasse vergangener *TV-Sports*-Spiele?

Genre: Sport
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 57 %

Grafik: 51 % **Sound: 55 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —

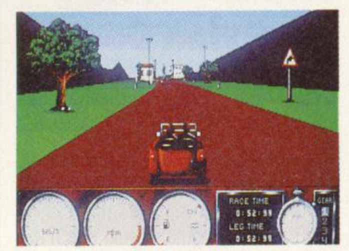
Oldtimer

Millemiglia



Im Jahr 1927 startete zum ersten Mal ein Rennen, das in die Geschichte des Motorsports eingehen sollte. Die "1000 Miglia" von Brescia, über Bologna nach Rom und zurück, war damals das, was heute die Rally Paris-Dakkar ist. Die Strecke forderte das letzte von Autos und Fahrern und beschleunigte die Entwicklung des Autobaus ganz erheblich. In Simulmondos Rennspiel *Millemiglia* dürfen wir am Steuer eines typischen Rennwagens der damaligen Zeit an dem Spektakel teilnehmen. Jeder Abschnitt der 3-D-Strecke muß in einem bestimmten Zeitrahmen durchfahren werden. Immer, wenn wir einen Unfall bauen, setzt es eine Strafzeit, in der unser Oldtimer repariert wird.

Leider strotzt die Rennerei nur so von technischen Schlampereien: Im Eifer des Gefechts kann es schon mal passieren, daß ein Konkurrent ein paar Meter über der Fahrbahn schwebt oder größer anstatt kleiner wird, wenn er in der Ferne verschwindet. Eine Kollisionsabfrage scheint nicht zu existieren: Mit Schwung geht's geradewegs durch lästige Konkurrenten hindurch. Wir können nur abraten. *vw*



Wer ruckelt so spät durch Nacht und Wind? (MS-DOS/VGA)

Genre: Rennspiel
Hersteller: Simulmondo
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Simulmondo

MS-DOS 33 %

Grafik: 26 % **Sound: 31 %**
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Maus
Geplant für: —

Dreidimensional daneben

Football Champ



Nach *3D Soccer* bringt die italienische Softwareschmiede Simulmondo mit *Football Champ* ihr zweites Fußballspiel auf den Markt — wieder in 3D. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für die deutsche, französische, britische oder italienische Liga. Dann sucht Ihr Eure Lieblingsmannschaft aus und kickt durch die Saison. Während des Spiels schaut Ihr auf den von Euch gesteuerten Spieler und den 3-D-Rasen. Die recht flotte 3-D-Grafik bietet trotz aufrufbarer "Radarübersicht" nicht den nötigen Überblick. So hetzt Ihr dem Ball hinterher, rätselt, welches Tor das eigene ist und grätscht, dank ungenauer Steuerung, reihenweise in die Beine eigener Spieler. Auf Knopfdruck wird irgendwohin geschossen oder geköpft. Zuspiele gelingen selten, taktisch durchdachtes Spiel ist, dank mangelhafter Orientierung, gänzlich ausgeschlossen. Selbst der einstellbare Blickwinkel hilft kaum. So scheitert das an sich nett konzipierte *Football Champ* an den Folgen der schnellen, detaillierten aber trotzdem sehr unübersichtlichen 3-D-Grafik. Nur fanatische Sammler sollten sich ein Exemplar zulegen. *kn*



***Football Champ* wirft Fragen auf: Wo mag der Ball bloß stecken?**

Genre: Sport
Hersteller: Simulmondo
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Simulmondo

ST 32 %

Grafik: 60 % **Sound: 22 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: —
Unterstützt: 1 MB
Geplant für: C64, Amiga

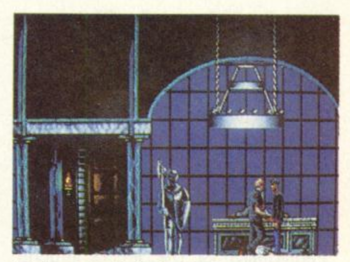
Meuchel Dir einen

Dylan Dog



Simulmondo schreckt anscheinend vor keinem Computerspielgenre zurück. Mit *Dylan Dog* stopfen sie ihre Action-Adventure-Lücke und dies wieder nur mit mäßigem Erfolg. Ihr steuert den guten Dylan durch die finsteren Gänge einer Horrorvilla und haut einem Zombie nach dem anderem die Rübe platt. Eure Aufgabe ist es, den bösen Evil zu finden und ihn außer Betrieb zu setzen. So latscht Dylan von Raum zu Raum, löst ein Rätsel nach dem anderen (Gegenstand A aus Raum B zu Raum C bringen) und erwehrt sich unterdessen allerlei Männlein mit Kettensägen oder Bohrmaschinen. Dylan kann jedoch zurückhauen und hat für den Härtefall gar eine Pistole am Gürtel.

Grafisch hat sich Simulmondo einige Mühe gemacht: Die VGA-Räume sehen teilweise nett aus und vermitteln gar einen kleinen Gruseleffekt. Die Musik kann sich hören lassen, bis sie nach einer gewissen Zeit nervt. Für ein anständiges Spieldesign hat die Zeit jedoch nicht mehr gereicht: Lahme Rätsel, dumme Steuerung und langweilig aufgebaute Räume lassen den Gruselspielspaß verbluten. *kn*



***Dylan Dog* köpft die Zombies reihenweise — wir gähnen**

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simulmondo
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Simulmondo

MS-DOS 25 %

Grafik: 48 % **Sound: 37 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Joystick
Geplant für: Amiga, C64, ST

Jacke wie Hose

Great Napoleanoic Battles



Das grundsätzliche Spielprinzip des Napoleon-Strategiespieles von Impression ist im Prinzip dasselbe wie im ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten *Warriors of Releyene* mit dem Unterschied, daß hier drei wahre Schlachten nachgekämpft werden können. Marengo, Quatre und das berühmte Waterloo stehen zur Wahl. Kreative Strategen können sich sogar als Schlachtendesigner versuchen. Mit beigelegten Editoren bastelt Ihr Eure eigenen Örtlichkeiten mit Armeen und Städten zusammen. Die Grafik wirkt etwas übersichtlicher, wenn auch simpler, als bei dem Fantasy-Spiel. Von wahrem spielerischen Gehalt können allerdings auch die neuen Szenarien nicht überzeugen. Hier rächt sich dann doch die erkennbare Massenproduktion von Impressions.

Die Liebe zum Detail fehlt, ebenso Benutzerfreundlichkeit. Wahrlich kein besonders origineller Strategiehappen, auch wenn es besser ist als so manch anderes Impressions-Spiel. *ri*

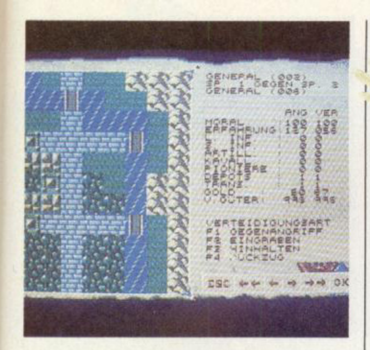


Ein neues Szenario allein verspricht kein besseres Spiel

Genre: Strategie
Hersteller: Impressions
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Impressions

MS-DOS 30 %

Grafik: 29 % **Sound: 20 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 512 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Ablib, Maus
Geplant für: Amiga, ST



Conquestador

Bis zu vier PC-Spieler dürfen sich nun (gleichzeitig) auf dem Fantasy-Planeten "Paradise" austoben. Entdecken & Erobern heißt die Devise. Jeder Möchtegern-Kolumbus verschiebt auf einer Landkarte Segelschiffe und schickt Truppen in die Schlacht gegen den Nachbarherrscher. Die PC-Version bietet grafisch einige Farben mehr als die Amiga-Fassung, spielerisch wird überdurchschnittliche Taktik geboten. *ri*

Genre: Strategie
Hersteller: GDG
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 63% Sound: 64%

Schwierigkeit: einstellbar



Crime City

Selten so gelacht: Was Impressions in einem einzigen Spiel an Softwarekatastrophen bietet, sollte im tiefsten Regal-Dungeon verstauben. In der deutschen Übersetzung hat man mangels deutschem Zeichensatz einfach alle Umlaute weggelassen: "Fr echte Sprnasen, natrlich berhaupt kein Problem" Vor dieser spielerischen Nullnummer, müssen wir alle Kriminal-Adventure-Fans warnen: Finger weg! *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Impressions
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 11%

Grafik: 17% Sound: 9%

Schwierigkeit: mittel



Cruise f. a Corpse

Acht lange Monate nach Erscheinen der Amiga-Version kann Inspektor Roul Dusentier endlich auch auf dem PC ermitteln. Beim Mordgeplänkel auf hoher See wurde in Sachen Handlung nichts verändert. In der technisch überarbeiteten Version können Hobbydetektive ihre pixelgroßen Indizien nun in 256 Farben suchen, aber der recht nette Softwarekrimi erreicht nicht ganz den Lucasfilm Games- oder Sierra-Standard. *kn*

Genre: Adventure
Hersteller: Delphine
Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 64%

Grafik: 72% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel



Sim Ant

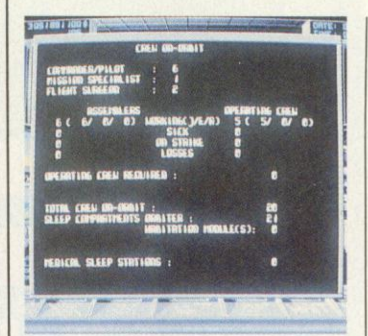
2 MByte RAM und eine Festplatte empfiehlt der Ameisenkönig allen Amiga-Besitzern, um in den vollen Genuß der Biosimulation von Maxis zu kommen. Wer sein Lieblingsmaschinchen nur mit 1 MByte Speicher fährt, kann die Digitalinsekten leider nur in niedriger Auflösung (320 x 200) bewundern. Von diesen Hardwareanforderungen abgesehen, läßt sich mit den Ameisen ein vortreffliches Nest buddeln. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Maxis
Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA 86%

Grafik: 62% Sound: 17%

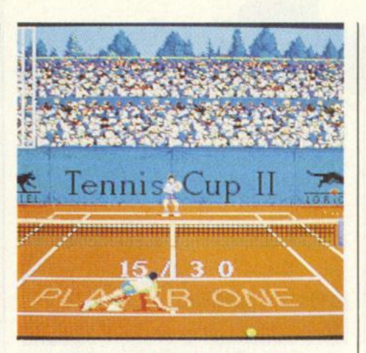
Schwierigkeit: einstellbar



Space M.A.X.

Wirtschaftswissenschaftler, die es in die Weiten des Raums drängt und die mindestens 1 MByte Speicher besitzen, dürfen bedenkenlos mit *Space M.A.X.* eine florierende Raumstation bauen und managen. Alles, was schon die MS-DOS-Version zu einem außergewöhnlichen Spiel machte, findet sich auch in der Amiga-Version. Lobenswert auch das Handbuch, das einen umfassenden Einblick in die Problematik gewährt. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 90 Mark
AMIGA 80%
Grafik: 64% Sound: 58%
Schwierigkeit: einstellbar



Tennis Cup 2

Loriciels *Tennis Cup 2* spielt sich auf dem Amiga, dank leicht veränderter Steuerung, eine Winzigkeit besser als die MS-DOS-Variante. Hinzu kommen die korrekt digitalisierte Stimme Eures Schiedsrichters und schön animierte Spieler. Davon abgesehen, gibt es genauso verwirrende Ballwechsel zu bestehen, wie auf dem PC. Genaues Plazieren des Balls wird zur Glückssache. Fazit: Ganz nett, aber kein Highlight. *kn*

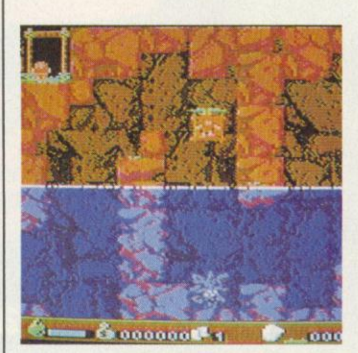
Genre: Sport
Hersteller: Loriciel
Zirka-Preis: 90 Mark
AMIGA 63%
Grafik: 64% Sound: 66%
Schwierigkeit: mittel



Addams Family

Mit der schaurig-schönen Amiga-Gruseltruppe hat die C-64-Familie nicht mehr viel gemeinsam. Die Level sind sowohl grafisch als auch spieltechnisch erheblich abgespeckt worden und bieten somit nur gebremsten Hüpfspaß. Mit viel Fantasie läßt sich zwar das ursprüngliche Konzept erkennen, trotzdem müssen wir selbst Fans dringend abraten: Trotz unendlich vielen Leben kommt schnell Frust auf. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 60 Mark
C64 39%
Grafik: 32% Sound: 22%
Schwierigkeit: schwer



UGH!

Blue Bytes' *Space-Taxi*-Variante um steinzeitliche Hubschrauber darf nun auch von C-64-Fans gemeistert werden. Neben dem 2-Spieler-Modus gibt's alle Features der Amiga-Version und eine abspeicherbare High-Score-Liste. An der soliden Spielbarkeit hat sich nichts geändert, grafisch gibt's jedoch einen Rüffel. Trotz des beeindruckenden Wassereffekts sind einige Sprites bis zur Unkenntlichkeit entstellt. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Blue Byte
Zirka-Preis: 60 Mark
C64 68%
Grafik: 47% Sound: 65%
Schwierigkeit: einstellbar



Space Crusade

ST-Besitzer zugreifen! Zwar ist *Space Crusade* kein furioses High-End-Programm, aber Spaß macht die wilde strategisch angehauchte Alien-Hatz auf alle Fälle. Ob allein oder im Verbund mit drei Kumpanen – die Computerumsetzung des bekannten Sf-Brettspiels ist, im Gegensatz zu *Hero's Quest* geglückt. Die Grafik ist einen Hauch zu langsam, aber das tut dem taktischen Vergnügen kaum einen Abbruch. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 90 Mark
ATARI ST 70%
Grafik: 67% Sound: 30%
Schwierigkeit: mittel



Ultima 6

Keiner hat's geglaubt – am wenigsten Origin selber. *Ultima 6* ist zu guter Letzt doch noch für Amiga und nun für Atari ST umgesetzt worden. Auch die Atari-Fassung leidet unter deutlichen technischen Mangelerscheinungen. Die Grafik schleicht im Schongang dahin, der Minimalsound röhrt knirschend aus dem Lautsprecher. Schade um das gute Spiel – aber ohne passende Technik machts nur halb soviel Spaß. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 100 Mark
ATARI ST 72%
Grafik: 65% Sound: 48%
Schwierigkeit: schwer



Für Euren GAME BOY. NEU. Für Euer Nintendo Entertainment System
PARODIUS
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern:
5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
POP 9/92
Verrücktes
Action-Abenteuer
im Weltraum
Im Universum ist der Teufel los! Vier witzige Comic-Helden sind unterwegs in den Tiefen des Alls.
POWER PLAY 7/91 schreibt begeistert: „Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game-Boy-Software." 85 % Spielspaß!
Klare Sache für **ASM 6/91:** Gigastark. „... man kann wirklich von Grafik- und Soundorgien reden."
● Für 1 Spieler
● System: GAME BOY
NEU
Die
Oktopus-Krake
in Eurem NES
Oktopus breitet seine Krakenarme über die Welt aus und will alles vernichten. Jetzt müssen Parodius und seine Freunde ran. Sie flitzen mit ihrem Raumschiff durchs Weltall. Das ist die Rettung!
● Für 1 Spieler ● 7 Level
● System: NES
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
PALCOM SOFTWARE
PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
Weitere KONAMI-Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo
F & P 92/311 Pa.
GRADIUS
PROBOTECTOR
Castlevania
Simon's Quest
GAME BOY
TINY TOON Adventures BABS' BIG BREAK
ADVENTURE

Man spricht DEUTSCH

Keine größere Softwarefirma kann es sich mehr leisten, ihre Spiele in den verschiedenen Ländern einfach in englischer Sprache zu veröffentlichen. Besonders textlastige Programme wie Rollenspiele oder Adventures werden zwar von eingefleischten Fans trotz der Sprachbarriere gekauft, aber das Massenpublikum erreicht man mit der Originalversion nicht. Auch Kinofilme werden ja, in einem besonders aufwendigen Verfahren, nachträglich in der Landessprache synchronisiert. Besonders in Deutschland wird die Übersetzung von Filmen mit höchster Perfektion betrieben. Geben sich andere Länder mit Untertiteln und Originalton zufrieden, müssen hierzulande die Dialoge in der passenden Mundart von der Leinwand schallen. Nicht umsonst hat Deutschland die besten Synchronstudios der Welt.

Eine ähnliche Entwicklung, also hin zur Perfektion, ist auch bei der Umsetzung englischer Spielesoftware zu beobachten. So arbeiten mittlerweile in jedem größeren Softwarehaus eine Handvoll deutscher Landsleute, die die Übersetzungen übernehmen — beispielsweise bei Origin oder Sierra. Weitere Alternativen: Eine englische oder amerikanische Firma überträgt die Übersetzung einem deutschen Softwarehaus. Softgold in Kaarst übernimmt so die "Eindeutschung" der SSI-*AD&D*-Programme sowie der Spiele aus dem Hause New World Computing, Sir-Tech und Lucasfilm Games. Eine dritte Variante wird von Microprose und Electronic Arts praktiziert. Diese benutzen in aller Regel Übersetzungsbüros im eigenen Land — letztere ist leider oft die schlechteste Variante. Denn die Übersetzer in diesen Büros kennen meistens weder das Spiel noch die Branche.

Die Folge: oftmals grammatikalisch absolut korrekte, aber inhaltlich nicht zum Spiel passende Übersetzungen. Erheblich bessere Ergebnisse erzielen Firmen, die sich eigener Übersetzer im Hause bedienen oder auf eine deutsche Firma zurückgreifen. Wir haben uns vier aktuelle Spiele, die kürzlich in Deutsch veröffentlicht wurden, genauer angesehen. *mh*

Wing Commander 2



Der Kilrathi flucht in hochdeutsch

Obwohl Origins Weltallaction *Wing Commander 2* nicht gerade vor Text strotzt, machte man sich trotzdem die Mühe, das Handbuch und die Bildschirmtexte ins Deutsche zu übertragen. Nur eines wurde nicht adaptiert: die Sprachausgabe. Diese ist zwar weiterhin in Englisch, wird aber mit deutschen Untertiteln unterlegt. Verständigungsschwierigkeiten mit Co-Piloten oder gar den Kilrathis gehören nun der Vergangenheit an. Ob und wann die Zusatzdisketten, die *Special Operations 1 & 2*, ins Deutsche übertragen werden, stand zur Zeit noch nicht fest.

Ultima 7

Eine wahre Sysyphosarbeit haben sich Origins Übersetzer mit *Ultima 7* aufgehalst. Das komplette Spiel lebt durch die Kommunikation mit den vielen Spielfiguren. Mit der Textmenge, die im Spiel vorkommt, könnte man schon einen kleineren Roman füllen. Ein weiteres Problem (wie auch bei anderen Spielen): Die längeren deutschen Wörter passen nicht ganz so einfach in den dafür vorgesehenen Platz. Das erschwert die Arbeit ganz erheblich. Umso mehr erstaunt die gute Qualität der Übersetzung. Hier macht sich deutlich bemerkbar, daß Origin ein paar Deutsche eingestellt hat, die in Austin die Übersetzungen übernehmen.

Ultima 7 kommt mit allemanischen Digilauten

Ein besonderes Schmankerl: Bei *Ultima 7* ist, im Gegensatz zu *Wing Commander 2*, auch die Sprache komplett übersetzt — Untertitel ade.

Wizardry 6



Da freut sich der Monstermeuchler: _Wizardry 6_

Lange genug hat's ja gedauert. Immerhin lagen zwischen der englischen Fassung und der deutschen Version über ein Jahr. Einige technische Probleme, die geballte Ladung Bildschirmtexte und das voluminöse Handbuch, verzögerten die Übersetzung des Rollenspielklassikers *Bane of the Cosmic Forge*. Die Mühe und das Warten hat sich jedoch gelohnt. Dank der guten Umsetzung dürften einige knackige Rätsel ihren Schrecken verloren haben. Besonderes Augenmerk haben die Übersetzer nicht nur auf die zahlreichen Beschreibungen und Rätsel gelegt, sondern haben gleich alle Namen der Gegenstände und Zaubersprüche mit übersetzt. Einziges Manko: Dadurch, daß viele deutsche Wörter ein wenig länger sind als die englischen Pendants, werden vor allem beim Charakterbildschirm viele Abkürzungen verwendet. Aber nach kurzer Eingewöhnungsphase kommt man mit den Kürzeln wunderbar zurecht.

Les Manley 2



Deutscher Durchschnitt: _Les Manley 2_ (MS-DOS/VGA)

Schon etwas betagter kommen nun auch Nichtranglisten mit dem Wortschatz von Accolades Grafikadventure *Les Manley 2: Lost in L.A.* zurecht. Spielerisch kann das Adventure zwar den Kollegen von Sierra oder gar Lucasfilm Games nicht das Wasser reichen, aber für ein paar gemütliche Stunden witziger Unterhaltung reichts allemal — kein Highlight, aber im gehobenen Adventure-Bereich. Der Humor der Originalversion hat glücklicherweise durch die Übersetzung nicht gelitten und beschert dem Spieler so manchen Lacher.

Name	Genre	Wertung	Handbuch	Spiel
Les Manley 2	Grafikadventure	69%	empfehlenswert	empfehlenswert
Wizardry 6	Rollenspiel	89%	hervorragend	empfehlenswert
Wing Commander II	Action	82%	empfehlenswert	hervorragend
Ultima 7	Rollenspiel	84%	empfehlenswert	empfehlenswert

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.

WHO IS WHO?

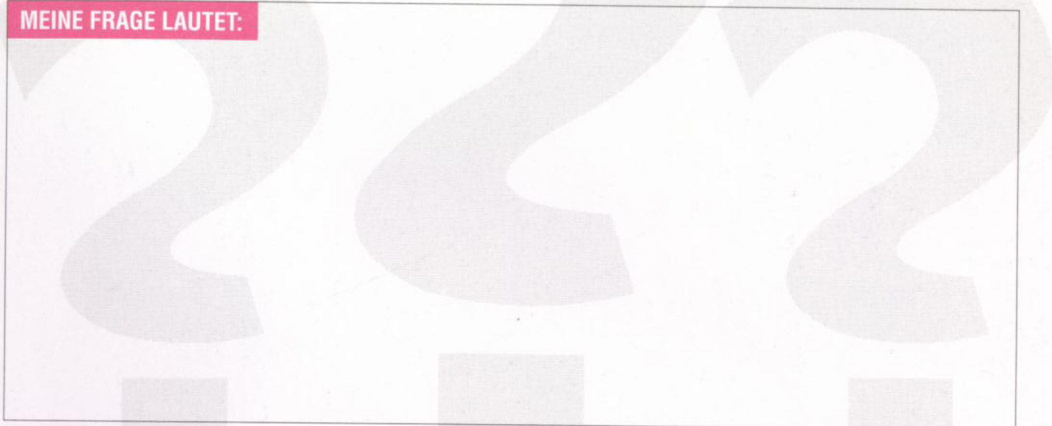
M. HENGST



Dieses Mal stellt sich unser Dungeon-Spezialist Michael Hengst den erbarmungslosen Fragen. Die ersten vier Jahre seines Lebens verbrachte Michael auf einem kleinen Bauernhof in der Pfalz. Später, im zarten Alter von fünf Jahren, verschlug es ihn in die weiten Steppen der norddeutschen Tiefebene. Das rauhe Küstenklima Schleswig-Holsteins prägte unseren Kollegen und sein stürmisches Temperament schon von frühster Jugend. Eher gemächlich verlief für Michael die Schulzeit. Nach einer Strafrunde in der achten Klasse, schloß er die Realschule zwei Jahre später doch noch erfolgreich ab. Die Bundeswehr blieb Michael erspart — kein Truppenteil wollte ihn haben. Statt dessen absolvierte er eine kaufmännische Lehre. Zehn Jahre lang verkümmerte sein eigentliches Talent und er verbrachte wertvolle Zeit damit, Teppichböden, Farben und Tapeten an den Mann, bzw. die Frau zu bringen. Privat zockte Michael seit *Pong*, *Space Invaders* und *Asteroids* alles, was nur entfernt nach Computerspiel aussah: Über VC 20, C 64, Atari VCS und Atari ST, Amiga und PC erlebte er die komplette Spieleentwicklung hautnah mit. Der 1.1.1989 war ein echter Wendepunkt im Leben unseres Teppichhändlers: Die *POWER PLAY* rief und seitdem verbringt Michael seine Zeit damit, Spiele auf Herz und Nieren zu testen.

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen? Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtlose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW



Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**
DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift



F. VELEZ



Fernando Velez wurde vor 21 Jahren geboren und durchlief in einer kleinen südfranzösischen Stadt eine ganz normale Kindheit mit üblichem Bildungsweg. Schon früh schlug sein Herz für Computer und alles, was damit zu tun hatte. Sein erster Rechner war ein C 64, auf dem er vor allem Demos und kleine Utilities programmierte. Als der kleine Brotkasten an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit gelangte, sah Fernando keinen anderen Ausweg und beschloß eines nachts, sich den damaligen Traumcomputer zuzulegen. Und so schloß er erste Bekanntschaften mit dem Amiga. Auch dieser fesselte ihn Tag für Tag am Monitor. Angesteckt von der Liebe zu *Shadow of the Beast* und *Turrican* kam ihm die tollkühne Idee, selbst ein Spiel zu schreiben. Loriciel fand Gefallen an den Ideen des jungen Fernado Velez und so entstand in Zusammenarbeit mit dem Grafiker Guillaume Dubail und Soundmagier Chris Hülsbeck sein erstes Spiel: *Jim Power in Mutant Planet*. kn

Softography:
1992: *Jim Power in Mutant Planet* (Amiga)

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

DR. BOBO-KARTE

INTERVIEW

Deine absoluten Lieblingsspiele? Elite, Gunship, Starcross, Wasteland, Bard's Tale 1, Dungeon Master, Wizardry, Zelda, Falcon.
Was wäre für Dich das größte Unglück? Ein Stromausfall, der länger als eine Stunde dauert.
Was ist für Dich das vollkommene irdische Glück? Meine Freundin, eine Tonne Kartoffelchips, Spagetti Bolognese, Mirinda-Limonade und genug zu lesen.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Die der anderen.
Ihr Lieblingsmaler/zeichner? Rembrandt, Boris Valejo, Frank Miller, Walt Disney, van Gogh.
Dein Lieblingsfilm? Uff, das ist hart. Eine kleine Auswahl: Star Wars, Casablanca, Alien(s), Blade Runner, Laurence of Arabia, Terminator, Robin & Marion.
Dein Lieblingsmusiker? Von Klassik bis Metal, von Mozart bis Metallica reicht, je nach Stimmung, mein Musikwunsch — Hauptsache Handgemacht, mit Kunstmusik à la Rap kann ich nichts anfangen.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Die meiner Freundin.
Ihre Lieblingsbeschäftigung? Gute Bücher lesen, stundenlang Filme auf Laserdisc anschauen, schlafen, spielen, mit Kollege Weitz neue Spielsachen und Goodies ausprobieren.
Ihr Lieblingsprogrammierer? David Bradley — der Mann ist einer der genialsten Rollenspielschöpfer.
Dein erstes Spiel? *Pong*. Danach löcherte ich so lange meine Mami, bis Sie mir ein Heimpong kaufte — im Austausch verzichtete ich für ein halbes Jahr auf den Nachtisch.
Wer oder was hätten Sie gerne sein mögen? Ein Samurai im Japan des 15. Jahrhunderts.
Auf was kannst Du verzichten? Größenwahnsinnige Spinner, die alles besser wissen wollen.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Philip José Farmer, Frank Herbert, Isaac Asimov, Frederik Forsythe.
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Keine.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Die Gebrüder Mario. Ich hasse diese Kerle wie die Pest.
Ihr Lieblingscomputer? 486er mit 50 MHz, Roland, VGA.
Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Mit meinen jetzigen Kollegen.
Ihr Motto? Ein Ork kommt selten allein.

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Eine ökologische Katastrophe.
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Alle Menschen sollen glücklich sein.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Durchaus menschliche.
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Matthias Hauser (*Z-Out*).
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Chris Hülsbeck.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Voltaire.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Sie sollte lustig, sanft und eifersüchtig sein.
Ihre Lieblingsbeschäftigung? Fußball spielen.
Ihr Lieblingsprogrammierer? Factor 5.
Ihr bestes Spiel? Bis jetzt natürlich *Jim Power*.
Ihr schlechtestes Spiel? Noch habe ich kein "schlechtestes".
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Armstrong. Eimal auf dem Mond stehen.
Ihr Hauptcharakterzug? Geduld.
Ihr größter Fehler? Gutmütigkeit.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Factor 5.
Was verabscheuen Sie am meisten? Schlaflose Nächte, verbunden mit zu viel Arbeit.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Hitler und Stalin.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Alle Programmierer, die leidenschaftslos arbeiten.
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Die Landung der Alliierten in der Normandie am 6. Juni 1944.
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? *Ghost'n'Goblins* auf dem C64.
Ihr Lieblingscomputer? Amiga.
Mit wem würden Sie gerne zusammenarbeiten? Mit meinem Freund Guillaume Dubail (Grafiker von *Jim Power* und mit dem Programmierer Frederic Zimmer.
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Ich bin total fertig.
Ihr Motto? Besser alles im voraus sehen als einfach drauflos rennen. (Lafontaine: Der Hase und die Schildkröte.)

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❒ Ja ❒ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar


Vorsicht Sp
Lebensg

NO FUTURE

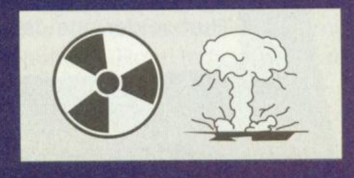
Seit größenwahnsinnige Diktatoren mit Giftgas und Nuklearwaffen spielen, liegt unsere Zukunft im dunkeln. *POWER PLAY* nutzt die Gunst der Stunde, Euch auf das kommende Jahrtausend vorzubereiten: Die *Endzeit* wartet.

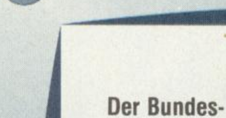
Verbrannte Erde, verlassene Ruinen, abgefackelte Regenwälder — die Zukunft sieht düster aus. Während die Supermächte unter dem Deckmantel der Abrüstung ihre veralteten Raketen und Atomböller beiseite schaffen, macht die dritte Welt mobil. Religionsfanatiker stampfen Giftgasfabriken aus dem Wüstenboden, machtsüchtige Diktatoren horten tonnenweise Uran im hauseigenen Bunker und ganz nebenbei atomisieren die gutmütigen Franzosen ein Südseeatoll nach dem anderen. Das Sahnehäubchen auf das Pulverfaß "Erde" setzen unscheinbare Industrielle, deren Fabriken fleißig Dreck und Gift in den bald ozonfreien Himmel pusten. Die Vision vom verdorrten, unwirtlichen Asteroiden mit dem wohlklingenden Namen "Erde", auf dem vor Jahren noch kleine, primitive Humanoiden mit Digitaluhren herumflitzten, wird Stunde um Stunde realer. Das erkannten auch findige Spielehersteller — Computerspiele mit Endzeitflair sollten nicht mehr als pure Science-fiction-Spaßmacher eingestuft werden, sondern erlangen mittlerweile den Status von Lernprogrammen nach dem Motto: "Wie überlebt man im kommenden Jahrtausend?"

Die Survivalspezialisten Ruinen-Gollert, Wanzen-Weitz und Bunker-Hengst schlüpften in ihre Keramikpanzer und testeten die Klassiker des Endzeit-Genres.

Strahlende Zukunft

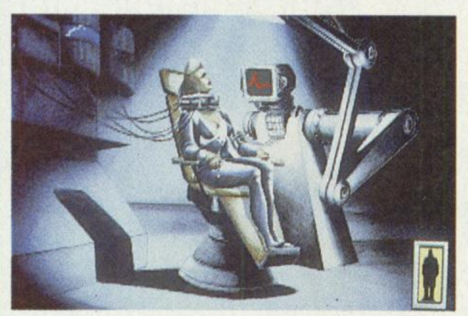
Ihr seht, die Aussichten sind zwar strahlend, aber alles andere als rosig. Um dem Ernst der Lage einen angemessenen Rahmen zu bieten, müssen wir natürlich auf das übliche Wertungsschema verzichten und eine atomare Würdigung finden. Wir haben uns nach langen Endzeitdiskussionen für zwei Symbole entschieden, die das eisenharte Herz jedes Militaristen und Umweltferkels höher schlagen lassen. Konsequenterweise steht deshalb der Spaltpilz für den Spielspaß, das Atomzeichen für den Gehalt an Endzeitatmosphäre. Je mehr Explosionen und Radioaktivität ein Spiel also sammelt, desto mehr Unterhaltungs- und "No Future"-Potential dürfen wir erwarten.







Der Bundesgesundheitsminister warnt: Rauchen ist schädlich für die Gesundheit.



So nicht: Die "Virtual-Reality".

SPIELSPASS	
ATMOSPHÄRE	

Rise of the Dragon

In Dynamix *Rise of the Dragon* ist die Problemlage etwas anders als bei den digitalen Mitbewerbern um den großen Frust. Zwar stiefeln wir auch hier durch eine "Blade-Runner" inspirierte Grafikzukunft, sind aber noch relativ sicher vor radioaktivem Fallout und sabbernden Mutanten. Die Protagonisten auf dem Bildschirm haben ganz andere Probleme: Frei nach dem Motto "Kopf zu — Freizeit" wird gedrückt, geschnupft, geschluckt und geraucht, was Reagenzglas und Drogenküche hergeben. Der neueste Hit bei den Acid-Heads ist M.T.Z., die Droge mit der durchschlagenden Wirkung, der Trip ohne Wiederkehr. Irgend jemand versetzt den chemischen Glücksbringer mit einem tödlichen Nervengift, die Junkies sterben daran wie die Fliegen. Die Obrigkeit wacht erst auf, als auch die Tochter des Bürgermeisters auf den letzten großen Trip geht.

Detektiv Blade Hunter, ein direkter Nachfahre von Phillip Marlowe, wird vom obersten Chef höchstselbst auf den miesen Fall angesetzt und steckt bald im größten Schlamassel: Die Todesdroge soll ins Trinkwasser gemischt werden und so die ganze Stadt als Geisel eines größenwahnsinnigen Verbrechers dienen.

Rise of the Dragon ist zwar vordergründig ein spannendes Kriminalabenteuer, verleugnet aber zu keinem Zeitpunkt die Endzeitzutaten. Leider ist der Spaß um die "Drachenjagd" ein recht kurzes Vergnügen. Wer sich als halbwegs clever erweist, vernascht das dünne Geschichtchen am Wochenende.



Wasteland

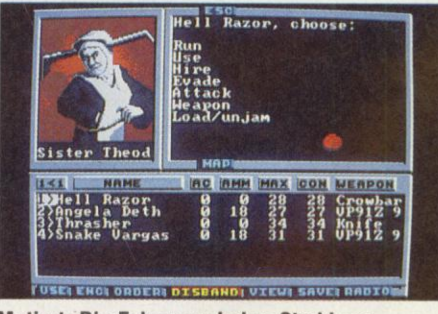
Unter Eingeweihten gilt das 1987 für den C64 erschienene *Wasteland* als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Sicher mag hier ein wenig nostalgische Verklärung mitspielen, trotzdem gehört *Wasteland* atmosphärisch noch heute zu den Meilensteinen der Computerunterhaltung. Zu den Designern gehörte neben Brian Fargo und David Albert auch Michael A. Stackpole, der sich inzwischen als Autor von Science-fiction-Storys einen guten Namen gemacht hat. Ähnlich wie der Kultfilm "Mad Max" von George Miller entführt uns auch *Wasteland* konsequent in eine Zeit, in der heutige Moralbegriffe keine Bedeutung mehr haben. Übrig bleibt nur ein Ziel: "Survival" — das Überleben um jeden Preis. Völlig genial ist der skrupellose Humor, der uns dabei um die verstrahlten Ohren fliegt. Da kämpfen wir mit "Harry dem Bunny Master", einem Liebhaber von Killerkaninchen, zerfetzen mit Uzis und Bazookas Maschinen-Cyborgs und spielen auf dem rätselhaften "Chessboard of Death" um unser Computerleben.

Das alles passiert in knapp einer Menschengeneration, genauer im Jahre 2087, kurz nach dem Atomkrieg. Die wenigen Überlebenden, allesamt komplett "Gaga" im Kopf, laufen als mutierte Plutonium-Zombies durch die Wüste und denken nur ans formschöne Massakrieren. In dieses Panoptikum wird der angstschlotternde Spieler mitsamt seiner fünfköpfigen Party geworfen.

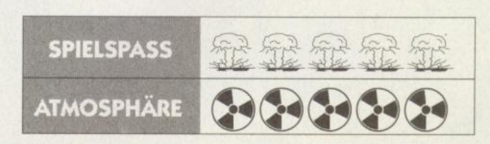
Leider konnte der direkte Nachfolger *Fountain of Dreams* qualitativ nicht ganz an den Vorgänger anknüpfen. Ihr solltet auf jeden Fall das Original bevorzugen.



Wüst und leer: Amerika in 95 Jahren.



Mutiert: Die Folgen zu hoher Strahlung.



SPIELSPASS	
ATMOSPHÄRE	



Welche Hautfarbe darf's sein?



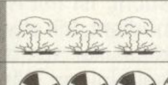
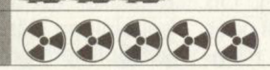
Gemein: Bei Fallout verdunstet der kostbare Lebenssaft.

Bad Blood

Endzeit pur in Origin's *Bad Blood:* Die Erde nach dem Atomkrieg. Irgendwo im weiten amerikanischen Mittelwesten regt sich neues Leben. Die wenigen Überlebenden, die nicht von Strahlung, Krankheit und Hunger gepeinigt werden, schließen sich in kleinen Gemeinschaften zusammen und verteidigen verbissen ihren Besitz und die Reste der Zivilisation. Und dann gibt es die anderen — diejenigen, die nicht soviel Glück hatten, die nicht in Bunkern saßen, als der große Blitz vom Himmel viel. Das Erbgut geschädigt, für immer als Mutanten gezeichnet und von den "Normalen" verachtet, vegetiert man in abgelegenen Dörfern oder schuftet als Sklave für die Gesunden.

Als die "Normalos" zur Treibjagd auf die Mutanten blasen, schlägt unsere große Stunde. Das Spielprinzip von *Bad Blood* ähnelt dem Vorgänger *Times of Lore*. Wir steuern unsere Figur durch die post-nukleare Spielwelt, hantieren mit allerlei Gegenständen und führen ausgiebige menügestützte Gespräche mit atomaren Schicksalsgenossen.

Bad Blood ist zweifellos eines der "reinsten" Endzeitspiele. Hier finden wir alle Zutaten versammelt, die das Szenario ausmachen. Skrupellose Prospektoren, die sich mit Geigerzähler und Bazooka bewaffnet, durch viele englische Texte wühlen wollen und nicht so viel Wert auf regelmäßige Prügeleien legen, finden mit *Bad Blood* einen unterschätzten Uran-Leckerbissen.

SPIELSPASS	
ATMOSPHÄRE	

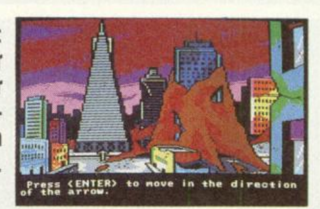
Manhunter New York/San Francisco

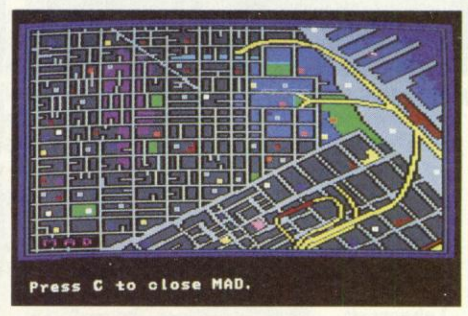
In Sierra's *Manhunter*-Serie ist der Weltuntergang ausnahmsweise nicht hausgemacht. Nicht die grenzenlose Dummheit der Menschheit sorgt hier für ein schnelles Ende der Zivilisation, sondern die hartnäckigen Bemühungen von expansiven Außerirdischen. Mit der Landung der "Orbs" in Amerika werden die schlimmsten Zukunftsvisionen Wirklichkeit. Die "Orbs", riesige schwebende Augen, installieren den totalen Überwachungsstaat. Grobe Einheitskleidung und Suchsender nehmen jedes Recht auf Individualität und Intimsphäre. Kampfroboter und Kopfgeldjäger gehen gnadenlos gegen Abweichler vor. Wir selbst schlüpfen im zweiten Teil in die Rolle eines Flüchtlings, der der Hölle von New York entkommen ist und in San Francisco unter dem Deckmantel eines "Manhunters" an der Vernichtung der "Orbs" arbeitet.

Manhunter ist ein ungewöhnliches Sierra-Abenteuer: Während wir in den frühen *Larry*- und *Quest*-Reihen mit einem unflexiblen Parser in Verbindung standen, entfällt hier jegliche Tipparbeit. Alle Befehle werden über ein MAD (Manhunter Assignment Device) eingegeben. Mit diesem fiktiven Taschencomputer-Interface tritt der Kopfgeldjäger mit dem Zentralcomputer in Verbindung, lokalisiert Abweichler und orientiert sich auf einem Stadtplan.

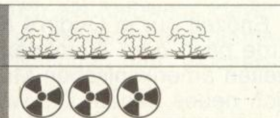
Es stimmt fast alles: Die Story ist erfrischend morbid und von deprimierender Aussichtslosigkeit, das Interface extrem benutzerfreundlich und die rüde Splatter-Grafik peinigt unsere angstgeweiteten Augen. Nichts für zarte Gemüter.

Eingeschleimt: Wieder ein paar Sozialwohnungen weniger.





Wir suchen uns ein neues Opfer mit MAD

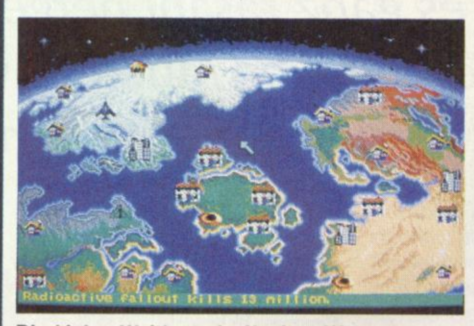
SPIELSPASS	
ATMOSPHÄRE	

Nuclear War





Mao the Pun liegt am Boden — nächste Runde bomben wir ihn weg



Die kleine Weltkarte in *Nuclear War*

Ronnie Ragun, Weltmeister im Aufrüsten und Gorbatchef, allseits beliebter Kremlboß, mögen sich nicht. Und so rüsten beide um die Wette, bis der gute Ronnie seinen Propagandasender herausholt und Gorbis Land um zwanzig Millionen Staatsbürger erleichtert. Der Kreml läßt sich das natürlich nicht bieten. Alsbald fliegt ein Raketchen 'gen Washington und läßt 100 Megatonnen süßesten Atomsprengstoffs herabsausen. Fazit: 30 Millionen Tote...

Diese bizarren Vorgehensweisen stehen bei *Nuclear War* auf der Tagesordnung. Die bissige Atomkriegsatire nimmt sich selbst auf die Schippe, wandert aber haarscharf am Abgrund zur Geschmacklosigkeit ("2 millions killed"). Ob *Nuclear War* zu weit geht oder als wahrlich treffendes Parodiestück angesehen werden kann, muß jeder nach eigenen moralischen Maßstäben entscheiden.

Allein vom spielerischen Standpunkt betrachtet, bietet *Nuclear War* Startegiespaß der Oberklasse. Auf fünf Kontinenten rüsten machthungrige Herrscher — einer davon seid Ihr — um die Wette und die Weltherrschaft. Auf Knopfdruck wird im Comicstil gebaut, gebombt oder Anti-Feind-Propaganda getrieben. Jede Menge Gags sorgen für Kurzweil. So fallen zum Beispiel ein paar tausend Kühe vom Himmel und erschlagen Dutzende von Einwohnern.

Wer auf diese Art von Parodie steht und ein witziges Strategiespiel für seinen Amiga sucht, ist mit *Nuclear War* gut bedient. Mit etwas Glück ist der Klassiker aus dem Jahre 1990 bei einigen Händlern als Budget-Software erhältlich.

SPIELSPASS	
ATMOSPHÄRE	



Da freut sich das Mutantenherz

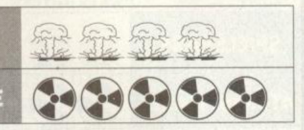


Auf den verstrahlten Straßen von Europa tobt ein taktischer Bandenkrieg

Roadwar 2000/Europe

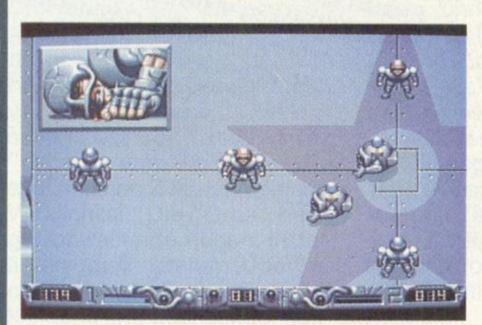
Mad Max hätte an den beiden Strategiespielen *Roadwar 2000* und dem Nachzügler *Roadwar Europe* seine helle Freude. Die Programmier-Crew um Jeffery A. Johnson ersann vor über sechs Jahren, als die Endzeitwelle besonders hoch schlug, ein Szenario wie es schlimmer kaum sein könnte. Johnson gab sich nicht mit einem "normalen" Atomkrieg zufrieden, um die Menschheit, wenn auch nur digital, fast auszulöschen. "Wenn schon Endzeit, dann richtig!", lautete das Motto für den Erstling *Roadwar 2000*. Eklige Bakterien, von einer finsteren Macht auf die USA losgelassen, futtern sich gemütlich in das menschliche Immunsystem und sorgen für die ersten paar Millionen Opfer. Um das Katastrophenmaß voll zu machen (und die Zahl der Überlebenden weiter zu reduzieren), explodieren hier und da ein paar nukleare Sprengköpfe.

Als Retter in der Not tuckert Ihr als Boß einer Endzeitgang durch die rauchenden Trümmer amerikanischer Großstädte — in *Roadwar Europe* ist's der Schutt europäischer Metropolen. Taktische Prügeleien mit Mutantenhorden, Trupps ehemaliger Soldaten und fanatischen Sektierern stehen ebenso auf der Tagesordnung, wie die Suche nach Treibstoff, Nahrung, Medikamenten, Ersatzleuten und neuen Fahrzeugen. Die beiden hochgradig mit spielerischer Motivation verstrahlten Leckerbissen, sorgen auch heute noch für ein kräftiges Zittern einer Geigerzählernadel.

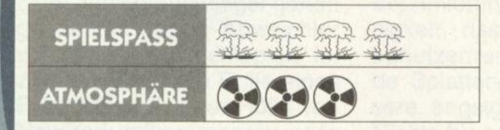




Speedball: Gegner weiche! Sonst gibt's was auf die Rübe.



Speedball 2: Brutal Deluxe im Einsatz.



Speedball

Auch die Bitmap Brothers, englische Programmierkultis, fühlen sich aufs engste mit dem Chaos des nächsten Jahrtausends verbunden. Der große Durchbruch gelang den lederbejackten und sonnenbebrillten Programmierern 1988 mit *Speedball*. Der Spieler stolpert irgendwann im nächsten Jahrhundert in die blecherne Arena eines neuen Kampfhandballs. Das Spielprinzip ist einfach: eine Metallmurmel muß ins gegnerische Tor geschleust werden. Mit hübsch brutalen Fußtritten und Kinnhaken bahnen sich Eure gepanzerten Mannen den Weg in die gegnerische Hälfte, sammeln hier und da Extras ein und dürfen nach jedem Spiel neu ausgerüstet und trainiert werden — Liga-Modus inbegriffen.

Dank Korruption und furchtbar verhängnisvoller Organisationsfehler segnet *Speedball* im Jahre 2095 das Zeitliche. Fünf Jahre später erwacht das Fieber jedoch wieder und *Speedball 2* entsteht. Das 1991er *Speedball*-Remake bietet eine größere, schönere Arena, zwei Ligen mit noch härteren Schlägern und sogar einen Transfermarkt mit den ultimativen Endzeitsportlern. Euer Team trägt den bezeichnenden Namen "Brutal Deluxe". Neben vielerlei Extras ist das Spielfeld mit Punktemultiplikatoren und elektrischen "Ballfallen" gespickt.

Dank stilvoller Grafik, gewaltlüsternder Zuschauerkulisse und hervorragender Spielbarkeit machen beide *Speedball*-Teile unheimlichen Spaß (vor allem zu zweit) und vermitteln den Endzeitflair wie kein anderes Sportspiel.

Twilight 2000

Wir Deutschen können's scheinbar nicht lassen. Wenn es nach dem Softwarehaus "Paragon" geht, stecken wir, passend zur Jahrtausendwende, die Zündschnur an, die unseren Globus in eine atomare Wüste verwandelt. Nach erfolgreich abgeschlossener Wiedervereinigung erholt sich Deutschland Ende 1995 von den finanziellen Schwierigkeiten des Zusammenschlusses und schwingt sich zur ultimativen Wirtschaftsmacht des beginnenden 21. Jahrhunderts auf. Im ehemaligen Gebiet Ostpreußens wird das "Heim ins Reich"-Gebrüll der Volksdeutschen immer lauter. Ein handfester Bürgerkrieg entbrennt — bis deutsche Panzer wieder die Grenze nach Polen überschreiten. Derweil kämpfen die Überreste der Sowjetunion gegen eine chinesische Invasion ums Überleben.

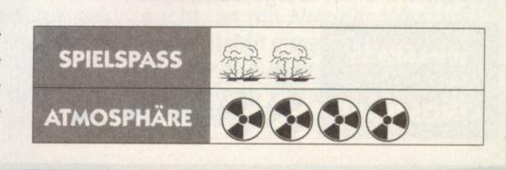
In der beginnenden Hitze des dritten Weltkriegs finden einige übereifrige Generäle aller Parteien die Lösung ihrer Probleme: Sie drücken den roten Knopf und zünden ein paar "kleinere" Atomsprengköpfe. Im vom radioaktiven Staub dunstig umwölkten Dämmerlicht des Jahres 2000 (deshalb auch der Name *Twilight 2000*) reißt ein Ex-Fürst die Macht an sich. Nur eine Handvoll Soldaten aller Nationen können dem bösen Baron das Handwerk legen. Die postatomare Trübsinnigkeit des Paragon-Rollenspiels sackt, dank erschreckend realistischer Story, gleich vier Atomsymbole für die gelungene Endzeitatmosphäre ein. Leider bleibt der Becquerelfaktor für den Spielspaß weit hinter der gehobenen Halbwertszeit von Geschichte und technischer Aufmachung zurück.



Im Zwielicht des Atomkriegs



Die Story ist toll, das Spiel eher mäßig.



Prinzenrolle



Eine erfrischende Umsetzung fürs Super NES

Prince of Persia

Prinzen haben's nicht einfach. Schon gar nicht im Orient, und dann erst recht nicht, wenn sie eine Maid lieben, die bereits an jemand anderen versprochen wurde. Solche Individuen werden dann unverzüglich in den nächstbesten Kerker geworfen, während man dem Frauenzimmer ein Ultimatum stellt: Heirate den Bösen oder stirb. Und während das Fräulein beschäftigt Vor- und Nachteile ihrer Möglichkeiten erörtert, läßt der jugendliche Heldenprinz nichts unversucht, sich aus dem Kerker zu befreien.

In *Prince of Persia* übernehmt Ihr die Rolle solch eines Recken und schlagt Euch durch zahlreiche Höhlen- und Palast-Levels, um am Ende die orientalische Schönheit zu befreien, die ihr Dasein solange im Schlafzimmer des Bösewichtes fristet. Die Levels sind in mehrere Bildschirme unterteilt, auf die Ihr aus einer seitlich leicht schrägen Perspektive schaut. Wie in ähnlichen Jump'n'Runs auch, werden Euch verschiedene Hüpf- und Kletterproben abverlangt. Als äußerst sensibel stellt sich dabei die Steuerung heraus: Mit verschiedenen Geharten könnt Ihr das Heldensprite bis auf den Pixel genau an den Rand einer Schlucht positionieren um — ebenso millimeterpräzise — einen Satz über selbige zu machen. Ähnlich schwierig wird's, wenn Ihr Schluchten hinunterklettert: herantasten bis zum Abgrund, vorsichtig umdrehen und mutig nach unten steigen. So müßt Ihr häufig an einem Level üben, um alle Gemeinheiten kennenzulernen und zu umgehen. Habt Ihr ersteinmal einen Säbel gefunden, kommen den Klettertests noch Fechtduelle hinzu. Mit Hilfe eines besonderen Trainingsmodus' könnt Ihr aber auch die vorher fleißig üben. *ri*

Nach gut zwei Dutzend Bildschirmen sind die Levels geschafft



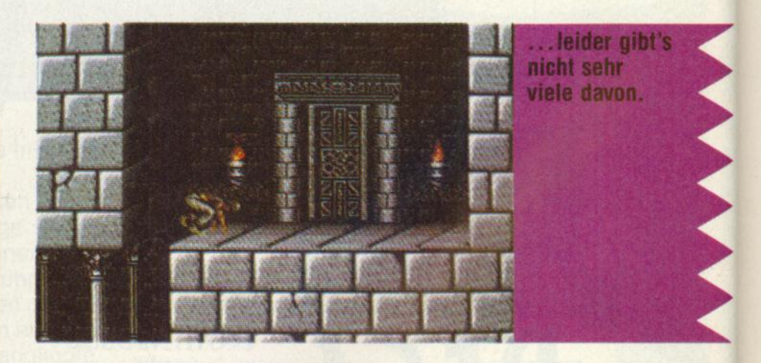
Erst wenn Ihr einen Säbel habt, könnt Ihr es mit den Palastwachen aufnehmen

gut

Die Steuerung bringt mich noch ins Grab. Ein kleiner Fehltritt, eine einzige Nanosekunde Unachtsamkeit und man stürzt in eine Schlucht — tot. Für manche (Martin) mag die Bewegung ja — intuitiv sein, ich finde sie jedenfalls übertrieben sensibel. Ein paar Pixel mehr Spielraum und Großzügigkeit auf engen Plattformen hätten nur positiv zum Gameplay, das an sich sehr solide und ausgewogen ist, beigetragen. So beginnt man tausendmal denselben Level und tastet sich von Mal zu Mal durch mehr Bildschirme. Das ist zum einen zwar ziemlich motivierend, andererseits frustet ein falscher Schritt um so mehr. "Aaaargh! Das nächste Mal muß es klappen!" *Prince of Persia* ist ein Spiel für geduldige Jump'n'Run-Entdekker, die sich durch keine Umweltereignisse aus ihrer Ruhe bringen lassen, nicht zuviel Abwechslung erwarten und von Haus aus eine große Portion Geduld mitbringen.



Die Animationen des Helden sind traumhaft flüssig...



...leider gibt's nicht sehr viele davon.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: NCS
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Traumfabrik

SUPER NES 72%

Grafik: 63% Sound: 56%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Japanimport, Paßwort

16-MBit-Prügel



Einige Hintergrundfiguren sind sogar animiert

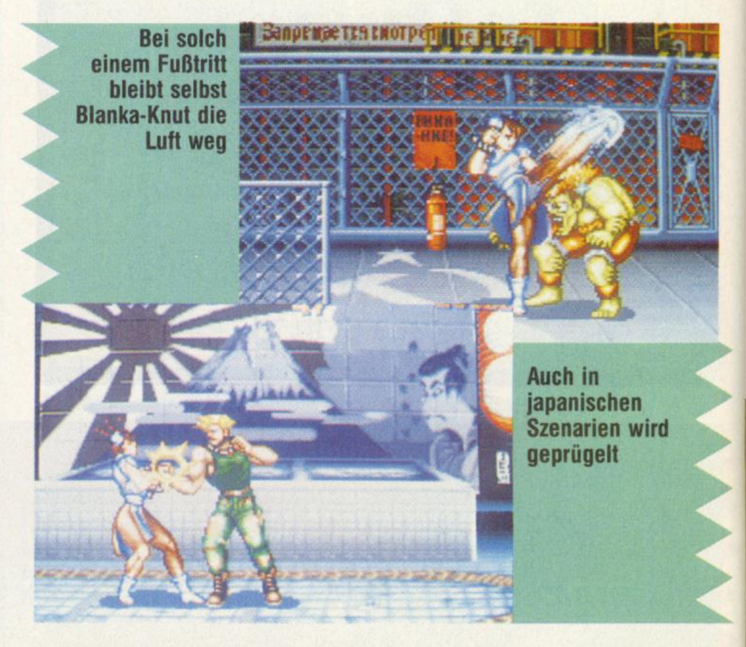
Street Fighter 2

Während Super-NES-Besitzer auf die Umsetzung von *Street Fighter 2* warteten, entwickelte sich der Spielhallenautomat weltweit zum Superrenner. Mittlerweile ist die 16 MBit dicke Umsetzung endlich da: In *The World Warrior* treffen sich zwölf dubiose Gestalten aus verschiedenen Kulturen und prügeln sich durch unzählige Duelle. Ihr könnt zwar auch allein nacheinander gegen die Computerfighter antreten, dennoch ist der Zwei-Spieler-Modus die größte Herausforderung. Nach der Wahl der Muskelpakete und des Austragungsortes (Schauplätze rund um die Welt) werden Handicap-Stufen für jeden einzelnen Kämpfer ausgesucht. Damit können dann zwei unterschiedlich geübte Spieler trotzdem fair gegeneinander antreten. Der Kampf besteht aus maximal drei Runden; wer zwei gewinnt, ist Endsieger. Einige Dutzend Schläge, Tritte und Würfe kommen dabei schon zur Anwendung. Alle sechs Feuertasten werden benutzt und geben mit entsprechender Richtungsangabe mittels des Steuerkreuzes und der Position der Spieler zueinander eine ausgefeilte Bewegung. Dabei dürfen Extraspezialschläge für jeden einzelnen Helden natürlich nicht fehlen. Der brasilianische Urwaldmensch Blanka elektrisiert beispielsweise seine Feinde oder stürzt sich wie ein suizider Rammbock in den Gegner. Die Ninja-Anwender unter den Kämpfern vollbringen wahre akrobatische Kunststücke. Chun Li macht einen Kopfstand, schwingt Ihre Beine wie ein Rotor und fliegt die Kampfbahn entlang. Über Sieg, Niederlage und unentschiedene Kämpfe wird selbstverständlich genau Buch geführt. *ri*



Super

Street Fighter 2 ist eine absolut geniale Umsetzung des begehrten Automaten. Alle Features wurden astrein adaptiert und vermitteln ein irres Spielgefühl. Freilich, wer von Prügelspielen nichts hält, kann sich nicht sonderlich für die schier unbegrenzten Schlagvariationen begeistern. Wer allerdings einen klitzekleinen Faible für Duelle hat, kommt im Zwei-Spieler-Modus von *Street Fighter 2* voll auf seine Kosten. Je länger man seinen Kämpferfavoriten kennen lernt, um so genauer entdeckt man seine Stärken und Schwächen. In der Kombination mit anderen Figuren ergeben sich immer neue optimale Schläge. Hinzu kommt eine abwechslungsreiche Hintergrundgrafik mit liebevoll-dezenten Animationen und stimmungsvollem Sound. Solospieler kommen natürlich auch nicht zu kurz. Vier extraschwere Muskelmänner fordern Euch zusätzlich heraus. Wem *Street Fighter 2* nicht auf Anhieb gefällt, der soll die Finger von Prügelspielen lassen; in dieser Sparte bleibt die Automatenadaption ungeschlagener Meister, der seinesgleichen sucht.



Bei solch einem Fußtritt bleibt selbst Blanka-Knut die Luft weg

Auch in japanischen Szenarien wird geprügelt

Redaktionslieblinge

Wenn Chun Li ihren Kampfschrei von sich gibt, wird Winnie ganz warm ums Herz. Ihm hat's die gelenkige Asiatin angetan.



Urwaldknut röstet seine Gegner am liebsten mit Hilfe von Blanka. Bei grüner Haut und roten Haaren werden selbst Ossis schwach.

Richie schlüpft gern in Ryus Karateanzug. Mit der Hochsprungtechnik gewänne der Karatefuzzie garantiert jede Olympiade.



Genre: Prügelspiel
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 200 Mark
Testmuster: Fandango

SUPER NES 89 %

Grafik: 83 % **Sound: 67 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Japanimport, ein bis zwei Spieler



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Neueröffnung!
7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

Bestellservice:

Bayern: München	Baden: Freiburg	Württemberg: Aalen	N-Sachsen: Hannover	Hessen: Frankfurt	Saarland: Homburg
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr	14-18 Uhr
089/761908	0761/382590	07361/680663	0511/321796	069/613282	06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asterix	94,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Westling	64,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols'n Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
Kid Chamäleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Splatterhouse 2	111,95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?...

Taz Mania	95,95
Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Mickey Mouse	67,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainement-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95

Airwolf	94,95
Batman	89,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Gauntler 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Turbo Racing	109,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
All Star Challenge 2	69,95
Amazing Spiderman	47,95
Batman 2	69,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremlings 2	77,95

Gargoyle's Quest	54,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Anbition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
Turn and Burn	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challlenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

... aber nur in unseren Ladengeschäften!



SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch		279,–
Grundgerät deutsch mit Sonic		329,–
Infrarot Joypads		99,–
Japan Adapter		35,–
ca. 150 Titel lieferbar		
Abrahams Battle Tank	us	109,–
Arch Rival	us	109,–
Bart v.s. Mutants	us	109,–
Chuck Rock	us	119,–
Desert Strike	us	109,–
Devilish	jp	99,–
Eswat	jp	49,–
Ferrari Grand Prix	us	109,–
John Madden 92	us	99,–
Kid Chameleon	dt	115,–
Krusty's Fun House	us	109,–
Megapannel	jp	39,–
Mickey Mouse	jp	79,–
Midnight Resistance	jp	59,–
Musha Aleste	us	99,–
Olympic Gold	us	119,–
Outrun	jp	59,–
Phantasy Star 2	us	125,–
Robinson's Basketball	us	109,–
Rolling Thunder 2	us	119,–
Slime World	jp	89,–
Splatterhouse 2	us	119,–
Long Raiser	us	119,–
Wonderboy 3	jp	49,–
Wonderboy 5	us	119,–

SUPER NES

Super NES incl. Mario		499,–
Ab August Super NES		
Deutsch Pal		329,–
Adams Family	us	129,–
Actraiser	us	139,–
Birdie Rush	jp	129,–
F-Zero	us	129,–
Final Fight	us	129,–
Formation Soccer	us	139,–
Final Fantasy 2	us	139,–
Krusty's Fun House	us	129,–
Lemmings	us	129,–
Romance 3 Kingdom	us	139,–
Rushing Beat	us	129,–
Soul Blader	jp	119,–
Smash TV	jp	119,–
Super Aleste	jp	149,–
Super Ghouls'n Ghosts	us	129,–
Top Gear	us	129,–
WWF Wrestling	us	129,–
Zelda 3	us	149,–

GAME BOY

Game Boy		149,–
Batterieset		69,–
Light Boy		55,–
Adventure Island	dt	69,–
Baloon Kid	us	59,–
Bubble Bobble	dt	69,–
Hook	us	69,–
Mega Man 2	us	69,–
Monopoly	us	69,–
NBA Baskettball 2	us	69,–
Prince of Persia	us	69,–
Probotector	dt	69,–
Sagaia	jp	49,–
Spanky's Quest	dt	69,–
Tiny Toons	us	69,–
Track Meet	us	69,–
Turn & Burn	us	69,–
Turtels 2	dt	69,–
WWF Superstars	dt	69,–

Video- und Computerspiele
Herzogstraße 2, 8000 München 40
Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377
Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,–
EINER SPIELT IMMER

PC

Aces of the Pacific		99,–
Epic		89,–
Das Schwarze Auge	dt	99,–
Der Patrizier	dt	99,–
Monkey Island 2	dt	99,–
Ultima 7		99,–
Ultima Underworld		99,–

Amiga

Fire & Ice		75,–
Mad TV	dt	85,–
Monkey Island 2	dt	99,–
Pacific Islands		79,–
Parasol Stars		69,–
Special Forces		89,–

SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch		289,–
TV Tuner		195,–
Netzteil (Original)		29,–
Batterie Pack		85,–
Master Gear Conv.		49,–
Alien Syndrom	jp	69,–
Ax Battler	dt	69,–
Crystal Warrior	us	79,–
Donald Duck	dt	75,–
George Foreman Boxing	us	79,–
Olympic Gold	us	79,–
Sonic	dt	75,–
Spiderman	us	75,–



NES

Adventure Island 2	109,–
Batman	89,–
California Games	89,–
Chip'n Chap	95,–
Corvette ZR-1	99,–
Dragon's Lair	79,–
Familie Feuerstein	99,–
Gremlins 2	89,–
Hook	99,–
Hunt for Red Oktober	109,–
Hyper Soccer	99,–
Joe & Mac	99,–
Little Nemo	79,–
Marble Madness	89,–
Mega Man 3	99,–
Mario 3	99,–
Star Wars	109,–
Terminator 2	99,–
Time Lord	89,–
Totaly Rad	99,–

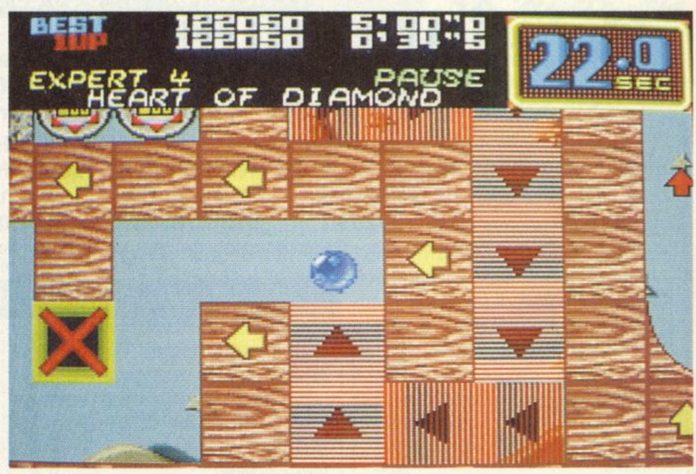
Neo Geo

Grundgerät RGB mit Memory Card	779,–
Joyboard	135,–
Last Resort	319,–
Robo Army	299,–
Fatal Fury	299,–

Achtung! Achtung! Achtung! Achtung!
An- und Verkauf von gebrauchten Neo GeoSpielen. Immer gebrauchte Titel auf Lager.



Zum Kugeln



Nach *Marble Madness* und *Rock'n'Roll* — Murmel als Hauptdarsteller

Cameltry

Murmeln im Dauerstreß. Nachdem peppige Kugeln in den Klassikern *Marble Madness* und *Rock'n'Roll* die Hauptrolle spielten und wir die Kugelhelden durch verzwackte Levels steuern mußten, sind im neusten Super Nintendo-Modul *Cameltry* die Plätze vertauscht. Statt der Kugel steuert Ihr das komplette Labyrinth! Wie das geht? Ganz einfach: Per Joypad rotiert Ihr das Labyrinth wahlweise im oder entgegen den Uhrzeigersinn um eine imaginäre Achse. Die Kugel rollt immer zum unteren Rand des Bildschirms und kullert dabei in alle Ecken, Winkel, Gänge sowie Räume, die der Spieler nach unten dreht. Ziel ist es, innerhalb eines Zeitlimits den Parkur zu beenden und die Murmel heil ins Finish zu bringen. Einige Spezialfelder harren natürlich unterwegs auf die Kugel. Ein paar Felder verheißen einen saftigen Punktebonus, andere ziehen wertvolle Zeit ab oder spendieren ein paar Extrasekunden. Einige Spielstufen erinnern entfernt an einen Flipper mit Bumpern und allem anderen Schnickschnack, der zum Punktesammeln dient. Je nach Level (vier unterschiedliche Welten stehen zur Wahl) sind die Wege enger oder enden gar in einer Sackgasse. Präzises Drehen des Labyrinthes und geschicktes Joypad Timing ist angesagt. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Dynatex

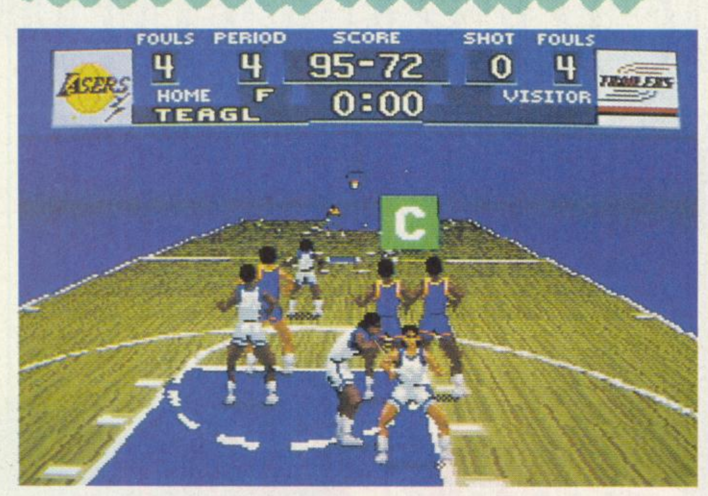
SUPER NES 52 %

Grafik: 43 % **Sound: 60 %**
Schwierigkeit: leicht
Besonderheiten: Japanimport



Zu Begin macht *Cameltry* tierisch Laune — vor allem der witzige Grafikeffekt hält den Spieler an den Monitor gebannt. Zudem ist das Kugelverhalten sehr realistisch und erinnert mit seinem Herumgehüpfe an den Ball eines Flippers. Spätestens nach der Halbzeit von rund 30 Leveln wird's öde. Immerhin kommen sehr wenig orignelle neue Felder hinzu, lediglich die Parkurs werden etwas kniffliger, und das Zeitlimit schrumpft auf ein absolutes Minimum. Richtige Kugelabwechslung wird auf Dauer nicht geboten. *Cameltry* lebt von der, zugegeben witzigen, Idee mit dem Drehen des Labyrinthes und dem dazugehörigen Grafikeffekt — für Langzeitmotivation ist das nicht genug.

Die dritte Dimension



Beeindruckend: flüssige Spieleranimationen plus 3-D-Parkett

Super Dunkshot

Die Fähigkeiten des Super-Nintendo-Grafikchips hinsichtlich kleiner Zoomereien und Drehereien sind hinlänglich bekannt. Die Macher der Basketballsimulation *Super Dunkshot* vergötterten den 3-D-Chip augenscheinlich: Nicht nur das Parkett zoomt und dreht fleißig, sondern auch alle Spieler samt Basketball.

Zu Beginn wartet das übliche Auswahlmenü. Entweder Ihr spielt allein, gegen Euren Freund ein Trainingsmatch oder Ihr tretet sammt Sprite-Mannschaft gegen eine Crew der amerikanischen Profiliga an. Nachdem eine Mannschaft ausgesucht wurde, dribbeln die Recken auch schon aufs Parkett. Der ballführende Spieler wird dabei immer von hinten gezeigt. Ihr steuert den Spieler, der dem Ball am nächsten ist, könnt auf Knopfdruck aber zwischen Euren Mannen wechseln. Während der Angriffsphase paßt Ihr per Knopfdruck zum gewünschten Spieler oder werft direkt in Richtung Korb. Neben dem normalen Korbwurf lassen sich fünf verschiedene Spezialwürfe (Dunks) aktivieren. Im Laufe des Spiels ist es weiterhin nötig, Auszeiten zu nehmen, um ermüdete Spieler auszuwechseln oder die Taktik zu ändern. Die Eigenschaften der Spieler sollten dabei berücksichtigt werden. Nach jedem Ligaspiel wartet glücklicherweise ein Paßwort. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: HAL
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Dynatex

SUPER NES 73 %

Grafik: 77 % **Sound: 58 %**
Schwierigkeit: leicht
Besonderheiten: Japanimport, ein bis zwei Spieler

gut

Augen auf und staunen. *Super Dunkshot* haut mit der grafischen Darstellung des Spielfeldes gehörig auf den Putz. Parkett und Spieler drehen und zoomen ausgesprochen flüssig und herrlich perspektivisch, zudem gibt's krachenden Zuschauerlärm mit Stampfeinlagen (Queen: "We will rock you") und Fanfarengeheul. Technisch stimmt bei *Super Dunkshot* alles, spielerisch läßt es einige Reserven blicken. Die Steuerung entpuppt sich als durchdacht, läßt jedoch für eine Basketballsimulation zu wenig Aktionsmöglichkeiten zu. Passen, werfen, hochspringen — das war's auch schon. Trotzdem sollten sich alle Fans diesen grafischen Leckerbissen zulegen.

Auf Teufel komm raus



Ein Tasmanier auf der Suche nach der nächsten Mahlzeit

Taz-Mania

Obervielfraß Taz, verfressener Comicstar aus den Vereinigten Staaten, gibt auf dem Mega Drive seinen Videospieleinstand. Im heimischen Tasmanien macht sich der vorsintflutliche Teufel auf die Suche nach dem verschollenen Riesenei im Nest der gewaltigen Tasmanischen Seeschwalbe. Da dieses unschuldige Ei eine großartige Mahlzeit (Omelette) hergeben würde, beschließt der tasmanische Teufel, sich den Leckerbissen zu besorgen. Durch sechs Welten (unter anderem eine Fabrik, eine Eiswüste und eine Mine) geht die in alle Richtungen scrollende Eierjagd. Der von Euch gesteuerte Vielfraß darf auf angreifende Feinde hüpfen, sie mit einem beherzten Feuerstoß aus seiner großen Kehle verkohlen und nebenbei noch haarige Hüpfeinlagen bestehen. Auf Knopfdruck wird er sogar zum Wirbelwind. In einigen Welten warten kleine Rätsel (Hebel A in Raum B bedienen). Berührt ihn einer der garstigen Gesellen, wird dem Teufel Energie abgezogen, die sich durch das Auffressen diverser Gegenstände jedoch wieder restauriert. Um die Eierhatz etwas zu erschweren, liegen ab und an Bomben auf Taz' Weg, die der Vielfraß natürlich gewohnheitsmäßig verschlingt. Es folgt eine kleine Explosion, die dem Tasmanier meist das Leben kostet. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Theo Kranz

MEGA DRIVE 53 %

Grafik: 63 % **Sound: 33 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: US-Import



Ein origineller und hübsch animierter Held garantiert noch lange nicht für hochwertige Unterhaltung. Diese Erfahrung muß auch Taz machen: Überwiegend schnucklige Grafik, niedliche Animationen und über zwei Dutzend freche Gags und witzige Extras täuschen nicht über einige Schlampereien hinweg. Neben der verkorksten Musik bekommt der Spieler bereits bei harmlosen Hüpfeinlagen die Folgen der schlechten Steuerung zu spüren. Springt Taz nicht pixelgenau ab, verfehlt er die angestrebte Plattform garantiert: Einmal in der Luft, ist er kaum noch zu steuern. Im Vergleich zu *Chuck Rock* schneidet *Taz-Mania* schlechter ab: Originell, aber unglücklich in Szene gesetzt.

Auspuff ahoi



Die Unterschiede zum ersten *Super Monaco GP* sind minimal

Super Monaco 2

Nachdem der erste Teil sämtliche Computer- und Videospieler begeisterte, entschloß sich Sega, einen Nachfolger zusammenzubasteln. Da heute fast jedes Rennspiel eine Partnerschaft mit einem Formel-1-Raser eingeht, schnappte sich Sega Ex-Weltmeister Ayrton Senna. Sie verpflichteten ihn flugs vom nächsten Formel-1-Parcour weg und stopften ihn als Digi-Senna mitsamt dem zweiten *Super Monaco Grand Prix* ins Modul.

So läßt sich denn auch die besondere Senna-Meisterschaft mit den Lieblingsstrekken des Brasilianers fahren. Die obligatorische WM fehlt ebenfalls nicht. Mittels Automatik-, 4-Gang- oder 7-Gang-Schaltung rast Ihr über die großen Formel-1-Kurse dieser Welt und kämpft fleißig um die Pole-position. Vor jedem Rennen gibt's Aufwärmrunden und Qualifikationsfahrten. Sitzt Ihr hinterm Lenker, seht Ihr die Rennstrecke, wie schon im ersten Teil, dreidimensional an Euch vorbeiflitzen. Berührt Ihr einen Mitstreiter, kostet Euch der kleine Unfall kostbare Zeit. Tachometer, Drehzahlmesser, Streckenübersicht sowie diverse Informationen erleuchten Euch neben einem Riesenrückspiegel in der oberen Bildschirmhälfte. Dank Batterie dürfen zwischen den Rennen Spielstände gespeichert werden. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 70 %

Grafik: 71 % **Sound: 63 %**
Schwierigkeit: leicht
Besonderheiten: Batterie





Ich habe mehr erwartet: Sega hat's in zwei Jahren nicht auf die Reihe gebracht, *Super Monaco Grand Prix 2* mit innovativen neuen Features gegenüber dem Vorgänger aufzuwerten. Die Grafik ist etwas flüssiger, ansonsten beinahe identisch. Das größte Manko liegt in der fehlenden Realitätsnähe. Man flitzt mit Vollgas um die Kurve, bremst höchst selten ab und kommt dazu noch besser um diese, wenn sie auf der Innenseite angefahren wird. Jeder Formel-1-Fahrer, der das nachmachen würde, brettert in die nächste Planke. Ansonsten übt das actionlastige, unfallträchtige Geschehen seinen klassischen Reiz aus. Wer den ersten Teil besitzt, braucht auf den zweiten nicht zu sparen.

Zum Würgen



Hoffentlich geht der Flecken wieder weg

Splatterhouse 2

"Platsch, schon klebt der Zombie an der Wand. Jetzt noch ein wohlgezielter Schwinger mit der Kettensäge und sein Mageninhalt fließt über den Bildschirm."

Zu früh gefreut, "Splatter"-Fans, wir befinden uns nicht im neuesten indizierten Video von Wes Craven, sondern tummeln uns in Namcos *Splatterhouse 2*, dem Metzelfilm zum Mitspielen. Wie im PC-Engine-Vorgänger legt unser Held die Eishockeymaske an und prügelt sich durch acht monsterverseuchte Mega-Drive-Etagen. Für die nötige Motivation sorgt eine entführte Freundin, die ab und zu von verrottenden Zombies über unseren Weg getragen wird. Die leicht angegammelten Feinde werden entweder mit der blanken Faust, diversen Hartholzprügeln, Kettensägen oder abgesägten Schrotflinten vom Bildschirm entsorgt. Diese durchschlagenden Extrawaffen dürfen wir leider nur für begrenzte Zeit einsetzen. Wenn die Zeit abgelaufen ist oder wir von einem Verblichenen berührt werden, machen wir in Handarbeit weiter — dann stehen vier Schlagvarianten zur Verfügung. Wer an einem der verkeimten Obermotze scheitern sollte, darf ein Paßwort eingeben und den Level auf eigene Gefahr erneut betreten. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Theo Kranz

MEGA DRIVE 38 %

Grafik: 41 % **Sound: 45 %**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: US-Import



Das hat Namco gründlich in den bluttriefenden Sand gesetzt: Alle Elemente, die in der Automaten- und PC-Engine-Versionen für recht gepflegten Spielspaß sorgten, fehlen im neuen Versuch. Das die Feinde in selten dämlichen und unfairen Formationen über den Bildschirm wanken, könnte man zur Not noch verschmerzen. Daß die Kollisionsabfrage ungenau und das Level-Design von beispielloser Fantasielosigkeit zeugt, wird den echten "Splatterer" nicht abschrekken. Viel schlimmer ist die, im negativen Sinn, häßliche Grafik. Erst im letzten Abschnitt wird etwas Abwechslung geboten. Vorher müssen wir uns mit stupider Mauergrafik und den immer gleichen Monstern begnügen.

Der verlorene Schatz

Chuck Rock



Während auf dem Amiga bereits der zweite Teil in der Mache ist, präsentiert sich *Chuck Rock* nun in seiner ursprünglichen Fassung auf dem Mega Drive. Als braver Ehemann einer steinzeitlichen Wilden begibt er sich auf die Suche nach derselben — denn alle Indizien sprechen dafür, daß sie entführt wurde. Durch fünf unterschiedliche Welten führt Chucks Rettungsaktion. Diese sind wiederum in mehrere Levels unterteilt, die Ihr alle von der Seite seht. Ihr lauft und springt auf steinzeitlichen Plattformen und haltet nach ebensolchen Kreaturen Ausschau. Eine Berührung und es ist aus. Chucks bedrohlichste Waffe ist ein kugelrunder Bierbauch. Per Tastendruck drückt Chuck sein Fernsehsessel-erprobtes Kreuz so blitzartig nach vorne, daß Monster von den Fettmaßen weggeschleudert werden.

Tatsächlich ist die Konsolenversion um die Steinzeitromanze wesentlich einfacher und besser besser zu spielen, in vielen Situationen auch fairer als das Computervorbild. Mega-Drive-Besitzer, die ein gutes Jump'n' Run schätzen, sollten sich *Chuck Rock* auf jeden Fall zulegen. *ri*



Auf der Suche nach seiner Braut ist Chucks Bierbauch ziemlich nützlich

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Virgin

MEGA DRIVE 79 %

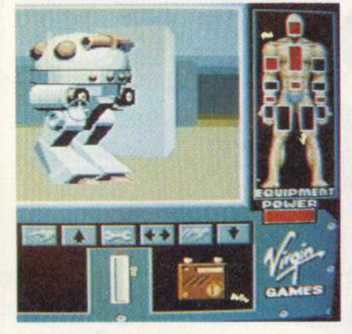
Grafik: 78 % Sound: 70 %
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: —

Etagenblamagen

Corporation



Wenn das Mega Drive keine schnelle 3-D-Vektorgrafik darstellen kann, dann sollte man die Finger von der Programmierung solch eines Spiels lassen. In der Umsetzung des Computertitel *Corporation* lauft Ihr durch das Cyber-Labyrinth einer Firma, die eine gefährliche Kriegsmaschinerie zusammenbastelt. Der grafische Gag: Ihr seht alles aus der 3-D-Sicht des Hauptdarstellers, nämlich einem bewaffneten Geheimagenten Eurer Wahl. Eure Aufgabe ist es, 16 Levels lang alles abzuschießen, was Euch vor das Fadenkreuz kommt. Angefangen von empfindlichen Sicherheitskameras über gefährliche Robowächter bis hin zu mutierten Androiden; in den Stockwerken wimmelt es vor Monsterchen. Leider artet das Spiel in ein orientierungsloses Herumgekrieche aus, die Grafik lädt zum kollektiven Gähnen ein. Und wenn selbst das Joypad mitgähnt, wird die Steuerung ziemlich träge und unexakt. Sieht man von einigen besonders bösen Bösewichtern ab, ist so gut wie keine Abwechslung vorhanden. Höchstens ein Fanspiel für Leute, die gerne ein Roboter wären. *ri*



Praktisch: Das Fadenkreuz richtet sich automatisch aus.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Virgin

MEGA DRIVE 36 %

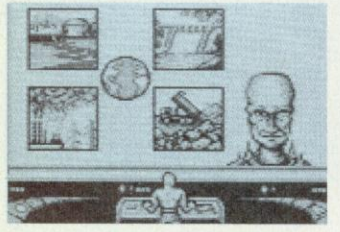
Grafik: 37 % Sound: 40 %
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: —

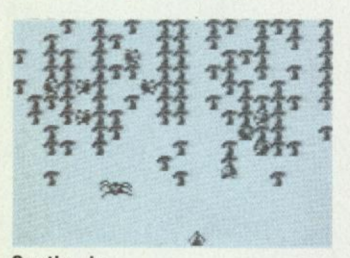


Game Boy

Klassiker im Anmarsch: Mit **Centipede** wird ein wahrer Spielhallenopa von Accolade für den Game Boy umgesetzt. Wie im Arcade-Vorbild werden Tausendfüßler, die vom oberen Bildrand nach unten krabbeln, durch Beschuß in Pilze verwandelt — alle Spielelemente des Olides sollen auch in der Game-Boy-Variante ihren Platz finden. Ob die gefräßige Spinne oder Extrapilz: Wer den Klassiker vergöttert, darf ab November auf *Centipedes* feuern, was der Trigger hergibt.

Von Konami kommt unterdessen **Zen — Intergalactic Ninja** angehüpft. Im *Ninja Gaiden*-Stil kämpft und hüpft Ihr Euch durch fünf Level. Auf der Suche nach dem ökologischen Oberterroristen haut Ihr Euch einen Weg durch Ölfelder, verlassene Fabriken und eine smog-verseuchte Stadt.


Zen — Intergalactic Ninja


Centipede

Game Gear

Segas Game Gear darf in Zukunft vor allem mit Umsetzungen des großen Megabruders gefüttert werden. In **Super Off Road** wird auf hügeligem Kurs fleißig um die Wette gefahren und gedrängelt, was die Stoßstange hergibt. In **Super Monaco GP 2** wird zwar etwas weniger gedrängelt, dafür im Nachfolger des Klassikers *Super Monaco GP* unter den digitalen Augen Ayrton Sennas ordentlich auf die Tube gedrückt. **Batman Returns** verspricht hingegen eine wilde Action- und Prügeljagd mit dem schwarzen Flattermann durch actionvollgestopfte Level. Wie im aktuellen Kinofilm müssen der Pinguin und Catwoman ausgeschaltet werden. Auch die Umsetzung des in dieser Ausgabe getesteten **Taz-Mania** gibt's noch dieses Jahr fürs Game Gear.

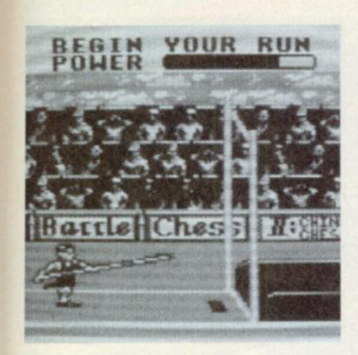
Lynx

Das Lynx wird in den nächsten Monaten vor allem mit Rennern aus der Computerspielbranche überhäuft. So darf es sich "Erstes Handheld mit **Lemmings**" nennen. Das Kultspiel des letzten Jahres enthält in der Lynx-Version sogar den genialen Zwei-Spieler-Modus. Ebenfalls auf Computern ein Hit und für das Lynx in Arbeit: **Eye of the Beholder**. Erste Bilder von SSIs grafisch beeindruckendem Rollenspiel versprechen schöne Grafik und noch niedlichere Monster. Weitere Neuigkeiten: **Daemonsgate**, **Super Off Road** und **Dinolympics**.



Super Monaco GP 2

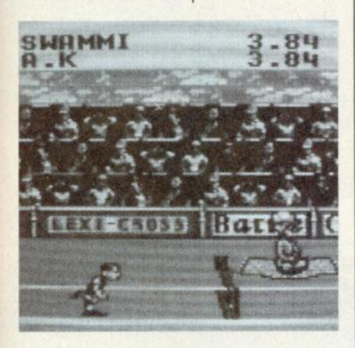




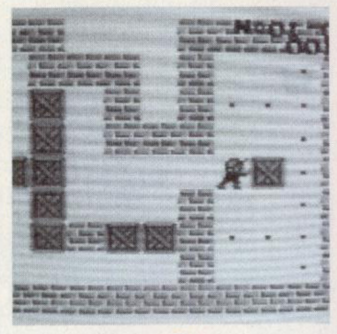
Track Meet

Sportspiele, die verschiedene Disziplinen enthalten, haben im olympischen Jahr 1992 wieder Hochkonjunktur. Interplay's *Track Meet* geht jedoch einen etwas anderen Weg. Zwar wird in sieben olympischen Disziplinen um die Wette gerannt, geworfen, gesprungen und gestemmt; die Sportarten werden dabei jedoch gehörig auf den Arm genommen. Habt Ihr Euch im "Practice"-Modus mit der rüttelähnlichen Steuerung vertraut gemacht (flinkes Knopfdrücken), lauern fünf Gegner, gegen die Ihr in folgenden Sportarten antreten müßt: 100-Meter-Lauf, Hürdenlauf, Stabhochsprung, Speerwerfen, Diskuswerfen, Weitsprung und Gewichtheben. In jeder Disziplin ist sowohl ein flinker Finger als auch richtiges Timing vonnöten, um die frechen Gegner zu besiegen. So schwebt Fakir Swammi mittels fliegendem Teppich gen Ziellinie, Ninja Katana wirft statt des Speers seinen Shurikan und der Diskus von Irwin hat einen Raketenantrieb.

Track Meet bietet die Spannung eines Sportspiels à la *Track'n Field*, kombiniert mit unheimlich witziger Konkurrentenschar und lieblich gezeichneter Grafik. Die Animationen und grafischen Gags sind vom Allerfeinsten, der Sound kann sich ebenfalls hören lassen. *Track Meet* krankt jedoch an einem Problem, unter dem schon viele Sportspiele litten: Mit der etwas einfallslosen Steuerung kommt eine unsagbare Tortur auf die Feuerknöpfe und auf Eure Finger zu. Testmuster von Flashpoint. *kn*



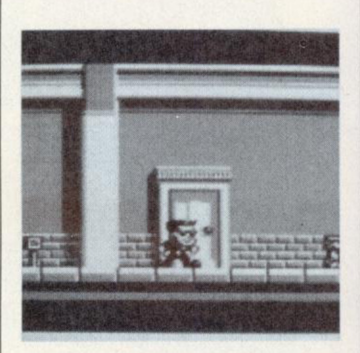
Genre: Sport
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 75%
Grafik: 70% **Sound: 60%**
Schwierigkeit: mittel



Boxxle 2

Und noch ein Sokoban. Und zwar in einer mega-harten Version. In zahlreichen Labyrinthlagerräumen muß Pakker Willy Frachtkisten an einen ganz bestimmten Platz schieben. Der Trick dabei: Die Kisten können nur ein Feld geschoben und nie gezogen werden. Beim Stapeln sollte Willy äußerst geschickt vorgehen, um sich keinen Weg zu verbauen. Sokoban-Fans zuschlagen! Testmuster von Flashpoint. *ri*

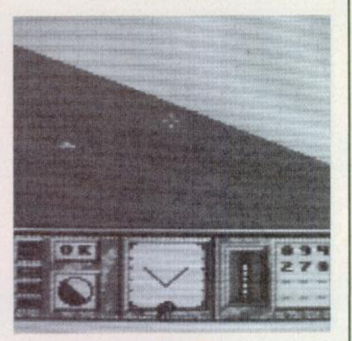
Genre: Denkspiel
Hersteller: FCI
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 69%
Grafik: 38% **Sound: 59%**
Schwierigkeit: schwer



Hudson Hawk

Die fünf Leben von Fassadenkletterer Hudson Hawk sind genauso schnell verbraucht wie die Geduld des Spielers. Selbst mit geschultem Auge und Game Boy-gestählten Reflexen sind viele unfaire Stellen im Spiel nicht zu schaffen — So wird ein simpel aufgebautes Spiel künstlich schwer gemacht. Der einzige Lichtblick in den drei langweiligen Plattformmissionen ist die nette Grafik. Testmuster von Flashpoint. *vw*

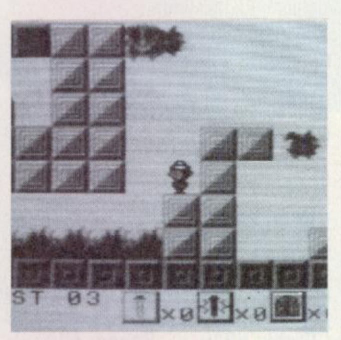
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sony/Imagesoft
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 53%
Grafik: 64% **Sound: 61%**
Schwierigkeit: schwer



Turn & Burn

Hinter dem klangvollen Namen *Turn & Burn* verbirgt sich die Game-Boy-Variante von Microproses *F-15 Strike Eagle*-Simulation. Angesichts der technischen Gegebenheiten haben die Programmierer Beachtliches geleistet: *Turn & Burn* sieht nicht nur nett aus, sondern spielt sich auch gut. Natürlich verkümmert die Originalsimulation auf dem Winzschirm zum Actionknaller, triggerfreudige Ballerfans dürfen zugreifen. *mh*

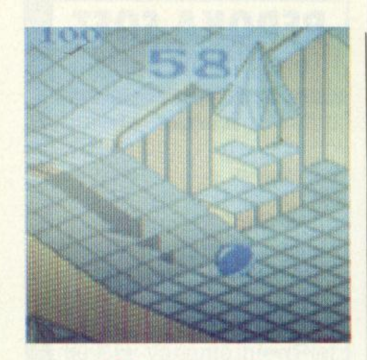
Genre: Action
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark
GAME BOY 62%
Grafik: 69% **Sound: 46%**
Schwierigkeit: mittel



Nail 'n Scale

Ein kleiner Klempner (ausnahmsweise nicht Mario) sucht in zahlreichen Action-Levels verzweifelt den Ausgang. Überall wuseln grauenhafte Insekten herum, die unserem Helden ans Leben wollen. Die einzige Waffe des Handwerkers: unendliche viele Gummi-Sauger, mit denen er sich seinen Weg bahnt oder die Aliens betäubt. *Nail'n'Scale* ist überdurchschnittlich gut, auch wenn Mario sicher nicht arbeitslos wird. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Data East
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 74%
Grafik: 54% **Sound: 37%**
Schwierigkeit: einstellbar



Marble Madness

Endlich kann auch das Game Gear mit einem *Marble Madness* Clone aufwarten. Der Automatenklassiker wurde routiniert umgesetzt. Die Grafik sieht erstaunlich gut aus und das 3D ist fließend. Der fehlende Zwei-Spieler-Mode stört wenig. Weitaus schlimmer ist die schwammige Steuerung, die selbst geübte Madness-Kugler in die Klippen treibt. Ein gemäßigtes *Marble Madness*-Vergnügen, Testkugeln ist ratsam. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 59%

Grafik: 62% **Sound: 48%**

Schwierigkeit: einstellbar

George Foreman's KO Boxing





George Foreman ist einer der Typen, die schon dank ihrer Statur gut auf das quadratische Display des Game Gear passen, mit 250 Pfund Lebendgewicht protzen und unter immensen Anstrengungen auch mehrsilbige Wörter aussprechen können. Alles klar, George Foreman ist Profiboxer. Wahlweise laßt Ihr gegen einen Freund oder einen Computergegner die Fäuste fliegen.

Fällt die Entscheidung zugunsten des Computers, startet Ihr eine Art Liga. Ein Kampf wird über zehn Runden ausgetragen. Gewonnen wird per Juryentscheid nach Punkten (wer wen wo wie oft trifft), oder mit einem echte KO. Um ein stilvolles *KO Boxing* auszutragen, kennt George verschiedene Angriffs- und Blockschläge. Als besonderer Knüller steht Euch ein "Super Punch" zur Verfügung.

Die Grafik entspricht mittlerem Game-Gear-Niveau. Der Sound dudelt teilnahmslos vor sich hin und läßt keine so richtige Kampfstimmung aufkommen. Rundherum macht *George Formann's KO Boxing* auf dem Game Gear einen durchschnittlichen Eindruck. Vor dem Kauf sollten Boxfans probeweise in den Ring steigen. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Flying Edge
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 57%

Grafik: 60% **Sound: 50%**

Schwierigkeit: einstellbar

Shadow of the Beast

Die Lynx-Version des Grafikspektakels bietet im Vergleich zu allen anderen Umsetzungen den mit Abstand größten Spielspaß. Technisch auf dem neuesten Stand (perfektes Scrolling, liebliche Grafik), wurden von Atari die Mankos der Urversion fast vollständig ausgemerzt. So warten witzige Rätsel und nette Extras. Actionfans sollten sich diesen grafischen Genuß zulegen. *kn*

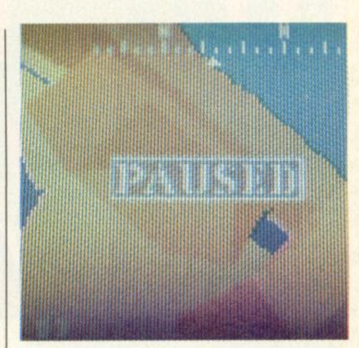
Genre: Action
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

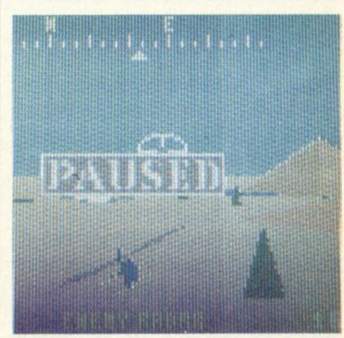
LYNX 70%

Grafik: 78% **Sound: 64%**

Schwierigkeit: schwer

Steel Talons





Ataris Hubschrauberautomat *Steel Talons* gehört zu den besten Simulatoren, die letztes Jahr in deutschen Spielhallen ihr Zuhause fanden. Atari faßte sich ein Herz und packte, so unglaublich es klingt, den kompletten Automaten ins Lynxmodul. Wieder steigt der Spieler in den AH-64 Apache-Kampfhubschrauber und kämpft sich durch eine Handvoll Missionen, die jeweils die Neutralisierung aller Gegner in einem bestimmten Territorium unter Zeitdruck umfaßt. Dabei darf zwischen einer Infrarot-gelenkten Luft-Boden- und Luft-Luft-Rakete, dem High-End-MG oder einem ungelenkten Explosionshammer gewählt werden. Auf Knopfdruck läßt sich Euer Vogel von hinten beschauen oder aus Sicht des Piloten durch die 3-D-Vektorlandschaft lenken.

Steel Talons auf dem Lynx ist, trotz anfänglicher Bedenken, rundum gelungen. Ataris Programmierer haben bis auf den Zweispielermodus und die herzhafte Schüttelhydraulik alles auf Modul gebannt, was den Automaten auszeichnete. Einziges Manko: Die verflucht schnelle und detaillierte Grafik ist etwas kontrastarm, so daß der kleine LCD-Bildschirm ein nur mäßiges Bild von sich gibt. Trotzdem: zuschlagen! *kn*

Genre: Simulation
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 75%

Grafik: 72% **Sound: 50%**

Schwierigkeit: mittel



Bevor Du Dich tierisch langweilst,
schau', wo die wilden
Witzfiguren toben.
Für Spaß ist gesorgt, wenn Du mit Jerry Käse bunkerst, mit Asterix den Druiden loseist und mit den Turtles den Bildschirm leerräumst...
Video Games zeigt Dir jeden Monat, welche Spiele wirklich abgehen. Hart, aber fair checken wir die Angebote aller Hersteller. Testen, was die Module auf dem Kasten haben. Und Du suchst Dir einfach aus, was Dir gefällt: Action oder Jump'n Run, Adventure oder Sport...
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
8/92
GAMES
JETZT 3DM
COOLE MODULE
Rise of the Dragon-CD
Blues Brothers
Spiderman
Terminator
Shining Force
Bucky O'Hare
Street Fighter 2
Sonic 2
MESSE-NEWS
SPIELE-SOMMER IN CHICAGO
Hardware-Knüller und Traum-Module
Video Games -nur DM 3,-!
Video Games - mehr Spaß für weniger Geld. Mit Tips, Tests und Tricks für Einzelkämpfer oder Teams. Schau' einfach nach!
Ab 29.7.92 am Kiosk - und jeden Monat neu!
SPREAD OPTION



Die Japaner lieben Rollenspiele und Strategiegemetzel. Im neuesten Nippon-Exportpäckchen sind natürlich aktuelle Module beider Genres vertreten. Wir haben sie für Euch etwas genauer unter die fernöstliche Kritikerlupe genommen.

Ultima VI

Nippons Rollenspieler gewinnen langsam, aber sicher ihr Herz für die *Ultima*-Serie. Neuester Sproß japanophiler Dungeon-Kost ist *Ultima*-Teil Nummer 6, der jetzt für das Super NES erschienen ist. Am gewohnten Erscheinungsbild hat sich gegenüber der originalen PC-Fassung auch auf der Konsole kaum etwas geändert — die VGA-Optik wurde sogar fast 1:1 übernommen. Neu ist die Bedienung, die extra auf die Feuerknopfschar des Super-NES-Joypads zugeschnitten wurde. Per Knopfdruck taucht ein Menü auf, in dem Kenner der japanischen Sprache, unterschiedliche Optionen anwählen dürfen. Gespräche, in *Ultima VI* zuhauf vorkommen, laufen nach dem Stichwortprinzip ab. In einer Liste gibt's je nach Gesprächspartner eine Liste mit Schlüsselwörtern, auf die das Gegenüber reagiert. Je nach Verlauf der Konversation tauchen mehr Wörter auf, oder einige verschwinden aus der Liste. Angesichts des bei der *Ultima*-Reihe lebenswichtigen "Palaver"-Modus, dürften auch Tüftler irgendwann alle Flügel strecken — selbst der hartnäckigste Spieler kommt kaum weiter. *mh*



Grafisch hat sich an der Modulversion von *Ultima VI* kaum etwas geändert. Ohne Japanisch stolpern auch Tüftler.

A-Train

Maxis brandaktuellen Eisenbahnhammer gibt's in Japan schon fürs Mega Drive. Am anspruchsvollen Spielprinzip hat sich wenig geändert: Durch strategisches Agieren klickt Ihr Euch zum Eisenbahnmogul, dem sogar ganze Städte gehören können. Das komplexe Geschehen läßt den Spieler schon bei der Computerversion gehörig schwitzen — auf dem Mega Drive versumpft der Spielspaß für alle nicht japanisch sprechenden Mega-Drive-Besitzer im Sprachenfrust. Sämtliche Bildschirmtexte sind in gepflegtem Japanisch gehalten und entlocken dem herumklickenden Eisenbahnbauer so manches "Oh" und "Ah", wenn urplötzlich unverständliche Schriftzeichen erscheinen und Euer Dampfroß das Zeitliche segnet. Da selbst Börsenaktionen und Grundstücksgeschäfte in fernöstlichen Ideogrammen leuchten, scheitert auch der härteste "Try & Error"-Fan. Sollte jemand Japanisch sprechen, muß das Modul jedoch ins traute Heim. *kn*

Der *A-Train* in Japanisch

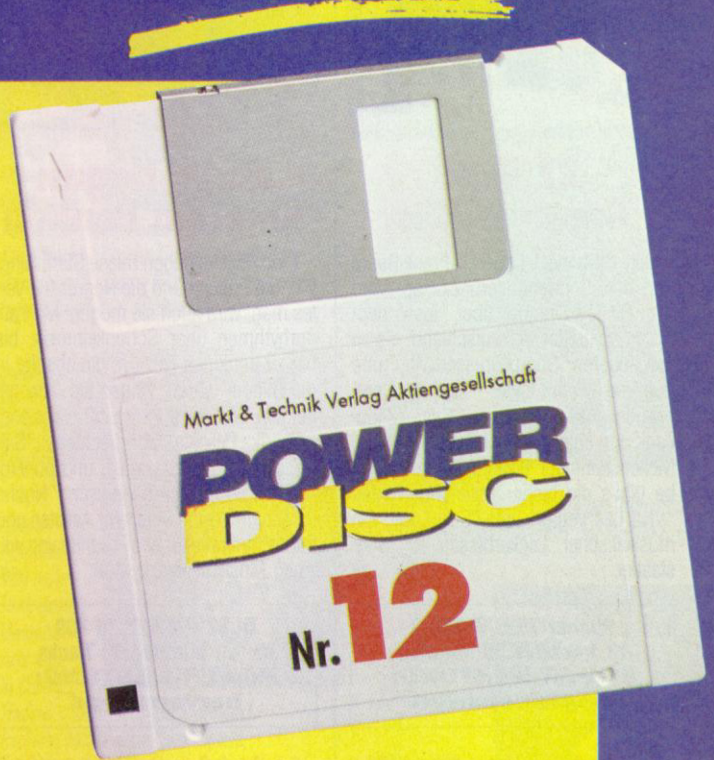
Samurai Wars

Als etwas verständlicher entpuppt sich das Strategiespiel *Samurai Wars*. Zwar sind ebenfalls alle Texte japanisch, deren Menge erschlägt Euch jedoch nicht. Ähnlich wie bei *Advanced Miltary Commander* dürfte sich der Strategie-Freak nach ein paar anfänglichen Fehlversuchen heimisch fühlen. Ihr bewegt Eure Samurai-Einheiten durch das Japan des Mittelalters und erwehrt Euch allerlei feindlicher Truppen. Die Kampfszenen fordern zum einen geschicktes Taktieren mit der Angriffsformation und im Endeffekt einen flinken Joypadfinger. Hoch zu Roß steht Ihr dem gegnerischen Anführer gegenüber und müßt Ihn nun mit dem Flitzebogen aus dem Sattel schießen. Gelingt es Euch, habt Ihr gewonnen, wenn nicht, ist die gesamte Truppe futsch.

Im Endeffekt bietet *Samurai Wars* solide Srategiekost mit schnukeliger Grafik. Fans dürfen zugreifen, die die es werden wollen, sollten sich erst einmal den *Advanced Military Commander* anschauen. *kn*

***Samurai Wars* bietet strategisches Säbelgeklapper auf dem Mega Drive. Nette Zwischenbilder spornen den wackeren Joypad-Samurai an.**

AMIGA POWER DISK NR. 12
Das Super-Layout-Programm "Page Setter" für nur 19,80 DM!



Das komplette Profi-Programm von Gold Disk!

Das ist Desktop Publishing pur. Mit Page Setter schaffen Sie alles: Von der Glückwunschkarte bis zur Vereinszeitung, vom Hinweisschild bis zum Bewerbungsschreiben. Page Setter ist die kompromißlose Lösung für die professionelle Gestaltung Ihrer Dokumente.

Ab sofort bei Ihrem Zeitschriftenhändler!



Und das bekommen Sie bei diesem starken Layout-Programm:

- Page Setter arbeitet nach dem bewährten Boxen-System: Jede dieser Boxen kann ganz nach Wahl mit beliebig plazierbaren und verknüpfbaren Text- und Grafik-Elementen bestückt werden.
- Eingebaute Editoren für Text bzw. Grafik erleichtern die Arbeit.
- Sie haben jede Menge Werkzeuge und verschiedene Zeichensätze und Schriftattribute zur Verfügung.
- Ganzseitenansicht und vielfältige Editierfunktionen.
- Super-einfache Bedienung über die grafische Oberfläche.
- Hervorragende Druckergebnisse auch auf Matrixdruckern.
- Außerdem: Einen Update-Coupon für Page Setter 2.0!

Nutzen Sie dieses Angebot zum Wahnsinns-Preis von nur 19,80 DM!

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualtitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft.** *vw*

COMPACT DISC



ZZ Top: Greatest Hits

Billy Gibbons, Dusty Hill, Frank Beard und drei Sonnenbrillen: ZZ Top. Vom 73er Hit "La Grange" über "Tush", dem ersten Volltreffer in Deutschland, bis zu den neueren "Sharp Dressed Man" und "Gimme all your lovin" — auf der Compilation finden eingefleischte ZZ-Top-Fans und solche, die es werden wollen, Meilensteine der Texasrocker. Als Zugabe gibt's die bisher unveröffentlichten "Viva Las Vegas" und "Gun Love". Ein musikalischer Leckerbissen für Südstaatler. *sk*

Warner 7599-38299-3
18 Tracks/72:50 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

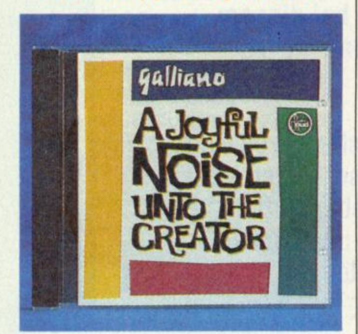


Mano Negra: Amerika Perdida

Eine Attacke gegen miese Stimmung. Wer die Pogues und die Negresses Vertes mag, wird auch sie mögen: Mit Latinorhythmen über Schunkelmusik, bis hin zu punkigen Fetzern, die absolut in die Glieder fahren, zeigen sie dem geneigten Ohr, wo's langgeht. Belebend: "Amerika Perdida". Schmachtend: "Salga la Luna". Verführerisch und punkig: "Sidi Hi Bibi". Irr und kindisch: "Noche de Accion". Keine Musik für Asketen und Perfektionisten; für alle Freunde von witzigen Musikideen ein Muß. *up*

DLB2 PM 527 30 889
ca. 50 Minuten/16 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC

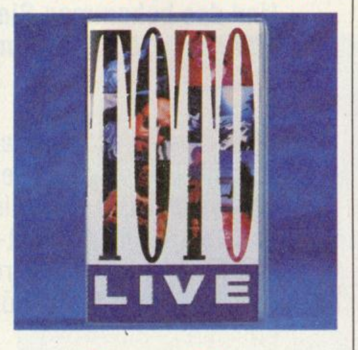


A Joyful Noise

Galliano, die Zweite: Gut ein halbes Dutzend schwarzweißer Musiker haben sich für "A Joyful Noise unto the Creator" um Rob Gallagher versammelt — das Ergebnis ist geschmacksneutraler und gehörgängiger als der Vorgänger, aber nicht platter. Im Gegenteil: Auf der CD gibt's Rasta-Ethno-Rap-Was-auch-immer-erfüllten Jazz der 90er Jahre, der auch nach der dritten Woche im Walkman nicht nervt, tanzbar sind die Galliano-Tracks sowieso. *wi*

Polydor 848 080-2
12 Songs / zirka 54 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO

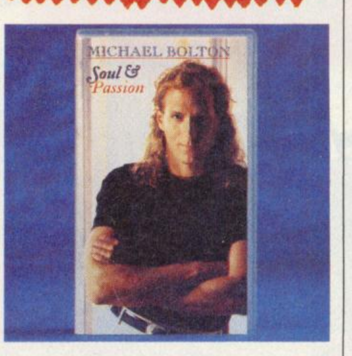


Toto: Live

Die Rockveteranen belegen in dem Pariser Konzert, daß sie in ihrer 14jährigen Geschichte ein paar Dutzend hochkarätige Songs hervorgezaubert haben. Mit ungebrochenem Engagement wurden 1990 Klassiker und aktuelle Hits aufgeführt, die sich nicht nur Fans des Quartetts antun sollten. Wer auf Live-Mitschnitte steht und keine multimediale Bühnenshow erwartet, der wird nicht enttäuscht. Ein grundsolides Video mit einigen der kompetentesten Rockmusikern des letzten Jahrzehnts. *mg*

SMV 49993-2
12 Songs / zirka 65 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIKVIDEO

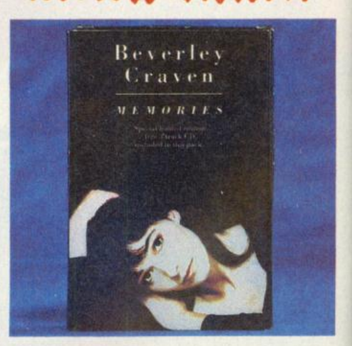


Michael Bolton: Soul & Passion

Ein Reibeisen-Softie macht Karriere: Amerika liegt ihm zu Füßen, auch in Europa kommt er an. Die Best-Of-Präsentation aus drei CDs zeigt den Superstar in souveränen Videoclips, die sich keine Blöße geben. Songs, Stimme, Styling: Michael Bolten wurde mit etlichen Talenten bedacht, aus denen er das Beste gemacht hat. Ein Video, das die Fans lieben werden und selbst zögerliche Zeitgenossen die Kreditkarte zücken läßt. *mg*

SMV 49122 2
13 Songs / zirka 55 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Beverly Craven: Memories

Die Singer/Songwriter-Newcomerin Beverly Craven lockt mit einem Doppelpack: Neben dem Video, das drei Clips plus Live-Mitschnitte bietet, lungert eine CD mit drei On-Stage-Tracks in der Pakkung. Die wunderschöne Balladen-Compilation wird nur durch zwei Facts getrübt: Viele Songs gab's schon auf der Erstlings-CD und während des gesamten Live-Auftritts sitzt die hübsche Beverly brav hinterm Klavier — kompetente Songs, langweilig präsentiert. *mg*

SMV 49995 2
11 Songs / zirka 50 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

POWER PLAY LESER SERVICE

ÄHM, ... RÄUSPER ... ALLE SAGEN ES SEI JETZT SO EINFACH SEINE POWER-PLAY-SAMMLUNG ZUM POWER-PACK AUSZUBAUEN ...

1/92



Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiel- Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2

2/92

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights ´91

5/92

Fire & Ice: Der Knüller im Test. Fantasy-Futter: Neues vom Lemmings-Macher, High-End-Action auf dem Super NES. Männer, Mädchen & Motoren: Temporausch - die besten Rennspiele im Vergleich

7/92



"Rampart"- der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randale im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"

6/92



Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4 . Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.

10/91



Software des Grauens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

3/92



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

8/92



Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion´s Turrican-Killer: Lionheart. Exclusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm

11/91




Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der Londonmesse. Tag der Abrechung: Terminator 2

4/92



Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

8/91



Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtetest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2

7/91



Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spielspaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.



Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 8, 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag _____
(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

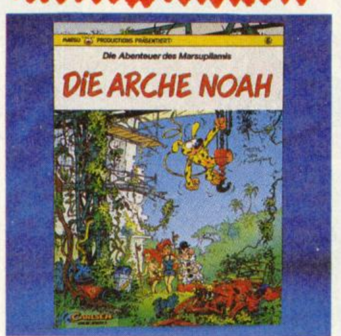
Name, Vorname _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Wohnort _____

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

COMIC

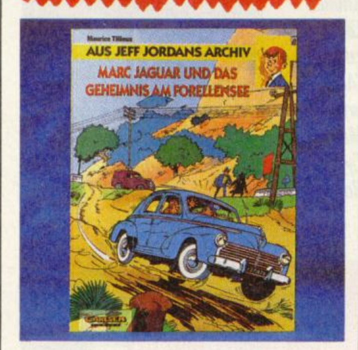


Die Arche Noah

Selten hat sich eine Nebenfigur so gründlich selbständig gemacht wie Franquin's Marsupilami. Sie ist nicht nur zum eigentlichen Star der Spirou und Fantasio Comics geworden sondern darf jetzt auch in einer eignen Reihe durch den Urwald von Palumbien toben. Zeichner Batem und Texter Yann können dem Meister zwar nicht das Wasser reichen, bemühen sich aber redlich um Authentizität. Trotzdem reicht's nur für ein buntes Durchschnittlich. *vw*

Texter/Zeichner: Yann/Batem
Verlag: Carlsen Comic
Zirka-Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMIC

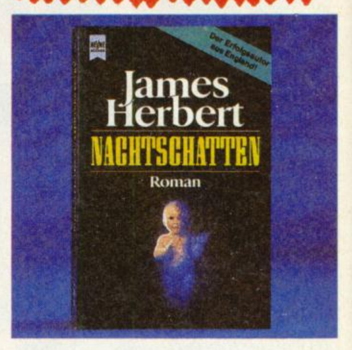


Marc Jaguar...

Nach 16 gezeichneten Kriminalfällen steht erstmals nicht Privatdetektiv Jeff Jordan im Mittelpunkt der Handlung sondern sein Freund, der Fotograf Marc Jaguar. Bei einem Routinejob kommen die beiden ganz zufällig einer gefährlichen Verschwörung auf die Spur. Maurice Tillieux' Figur "Jeff Jordan" ist zwar sonst für einige Spannung gut, im aktuellen Fall dümpelt die Story jedoch im Mittelmaß und ist deshalb nur den echten Fans zu empfehlen. *vw*

Texter/Zeichner: Maurice Tillieux
Verlag: Carlsen Comics
Zirka-Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

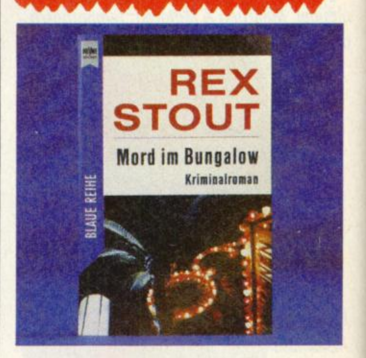


Nachtschatten

Seitdem der Horrorspezialist James Herbert den Hauptdarstellern seiner ersten Romane (den blutdürstigen Ratten) den Rücken gekehrt hat, leidet deutlich die literatische Qualität der Neuwerke. Mit *Nachtschatten* erreicht James Herbert den absoluten Gruseltiefpunkt seiner Schriftstellerkarriere — bis auf die letzten 20 Seiten kommt auf der Durststrecke von rund 300 Blatt Papier weder Spannung noch Gänsehaut auf. Für mich war das der letzte Herbert. *mh*

ISBN: 3-453-04848-2
Autor: James Herbert
Verlag: Heyne
Zirka-Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH

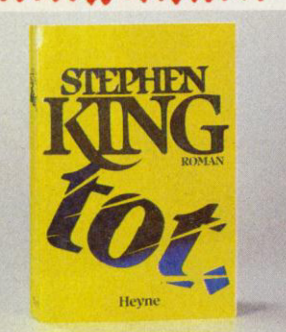


Mord im Bungalow

Die bekannteste Romanfigur von Rex Stout dürfte ohne Frage Nero Wolfe sein, der Anwalt und Feinschmecker. Ein etwas unauffälliger arbeitender Held aus Stouts fantasievoller Feder ist Tecumseh Fox. In seinem neuen Fall muß der kriminalistische Fährtensucher die Unschuld eines Klienten beweisen und den tatsächlichen Mörder des Millionärs Thorpe finden. *vw*

ISBN: 3-453-05796-1
Autor: Rex Stout
Verlag: Heyne
Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Tot

"Tot" ist der dritte Teil einer langen Fantasy-Erzählung des amerikanischen Horrorexperten Stephen King — der Saga vom dritten Turm. Während in den ersten beiden Bänden ("Schwarz" und "Drei") — die Sprachanleihe bei den Rollenspielen sei gestattet — die Party zusammengestellt wurde, beginnt in "Tot" die eigentliche Suche nach dem dunklen Turm. Roland der Revolverheld, die gelähmte Susannah Walker und der Ex-Junkie Eddie Dean versuchen in einem Land zu überleben, das weitestgehend durch eine Katastrophe verwüstet wurde.

Während sich die Horrorromane von King (auch unter dem Pseudonym Richard Bachmann), durch eine sprachlich verdichtete Realität auszeichnen, wechselt die Sprache in "Tot" zwischen altmodischem, dem Szenario des Revolvermanns angepaßten Slang und eben dem typischen Stephen-King-Realismus. Wie schon in den ersten beiden Teilen der Trilogie springen Zeit und Ort der Handlung zwischen fantastischer Endzeit und dem Amerika des ausgehenden 20. Jahrhunderts hin und her.

Im ersten Abschnitt des Buchs versuchen die drei King-Helden einen vierten Begleiter — den Teenager Jake — in ihr Raum-Zeit-Kontinuum herüberzuholen. Im zweiten Abschnitt führt die Reise der — nun zum Quartett angewachsenen Gemeinschaft — in die apokalyptische Stadt Lud. Dort, wo ein erbarmungsloser Krieg zwischen den "Grauen" und den "Pubes" tobt, stoßen die Abenteurer auf einen Einschienenzug: Blaine, den Mono. Die Begegnung mit dem bösartigen und rätselhungrigen Technomonster ist der Höhepunkt der Geschichte — und gleichzeitig der Schluß des dritten Teils der Turmsaga.

Wer von King-Standards wie "Christine", "Shining", oder "Es" begeistert war, lernt den Gruselmeister hier von einer neuen Seite kennen. Allerdings: Die Dichte, Authentizität und Spannung seiner Horrorgeschichten kann King in "Tot" nicht halten. *sk*

ISBN: 3-453-05339-7
Autor: Stephen King
Verlag: Heyne
Preis: 26,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

KAUFVIDEO



Der Rabe

Fox-Video läßt im aktuellen Monat die Vampire auf uns los: Gleich vier kleine Meisterwerke des Low-Budget-Königs Roger Corman erscheinen als Kaufvideos zum Preis von knapp 30 Mark. Die in den Jahren 1962 bis 1964 entstandenen Horrorfilme haben längst Kultstatus erreicht und gehören zum festen Repertoire der Programmkinos. Besonders "Der Rabe" wird von Horror-Freaks hoch gehandelt. Treten hier doch gleich drei Altstars des Gruselfilms zum Duell der Zauberer gegeneinander an. Vincent Price, Peter Lorre und Boris Karloff spielen sich im wahrsten Sinn des Wortes die Seele aus dem Leib. In einer Nebenrolle tritt übrigens der junge Jack Nicholson auf und betätigt sich ganz untypisch als Rächer der Enterbten. Wir befinden uns im England des 16. Jahrhunderts. Dr. Craven, ein pensionierter Erzmagier, lebt nach dem Tode seiner Frau zurückgezogen auf dem Lande. Erst als er von den finsteren Machenschaften seines Berufskollegen Dr. Scarabus erfährt wird er aktiv, um dem Finsterling das Handwerk zu legen.

"Der Rabe" folgt thematisch ebenso, wie die anderen Titel der Reihe "Lebendig begraben", "Satanas" und "Schwarze Geschichten", den gotischen Schauerromanen des amerikanischen Autors Edgar Allen Poe.

Was damals an finanziellen Produktionsmitteln fehlte, wurde von Corman einfach durch exzessiven Farbeinsatz und besonders überbordende Pappkulissen ersetzt. Sicher mit ein Grund, daß die Filme noch heute ihr Publikum finden. Eine Horrorfilmsammlung ist ohne die Billigproduktionen von Corman nicht komplett. Wer die Streifen nicht schon längst vom Fernsehen aufgenommen hat, kann jetzt mittels Kaufvideo losgruseln. *vw*

Regie: Roger Corman
Produzent: Roger Corman
Drehbuch: Richard Matheson
Darsteller: Vincent Price, Peter Lorre, Boris Karloff, Jack Nicholson
Laufzeit: ca. 83 Minuten
FSK-Freigabe: ab 6 Jahren
Video-Anbieter: Fox Video
Zirka-Preis: 30 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

PRACHT pixel



Aus dem Intro von *Star Parodier:* Ein niedlicher kleiner Bomberman



Soul-Deace:
Die Frau aus dem Abspann

Männlein und Weiblein, Hauptdarsteller von *Ugh!*

Der *Flag*-Drachen aus dem Vorspann

Alone at home:
Digi-Kevin, allein im RAM



Das Klo des Grauens: In *Legacy* ist selbst der Gang zur Toilette gefährlich.

Ritter ohne Furcht & Tadel (Teil 1): Burgbau leicht gemacht mit *Siege*

Ritter ohne Furcht & Tadel (Teil 2): Endlich geht's mit *Darklands* ins Mittelalter.

POWER PLAY

10

erscheint am 16. September 1992

Eine Vorschau auf kommende Softwareperlen ist genauso zielsicher wie Lottospielen. Veröffentlichungstermine für Spiele werden in den seltensten Fällen eingehalten, Pakete landen in der Antarktis statt in unserer Redaktion. Deshalb gibt's die folgenden Ankündigungen wie immer ohne Gewähr. Einem Test des mittelalterlichen Rollenspiels *Darklands* steht endlich nichts mehr im Weg. In die Riege der Testkandidaten reihen sich ein: SSIs neuste Spiele *M*, *Dark Sun* und *Great Naval Battles*.

Ihr erfahrt mehr über den Horrorschocker *Legacy*, Dynamix' Herbstbestseller *Betrayel of Krondor*, *Might & Magic 4*, *Elvira 3* und das fetzige Rennspiel *Car & Driver*. Auch die Videospielfreunde kommen nicht zu kurz. Highlight der nächsten Ausgabe ist die furiose Super-Nintendo-Fassung von Konamis Action-Prachtstück *Parodius* und *Lemmings* auf dem Mega Drive.


PREMIERE
CORE
1 TON
Première ist ein in 8 Richtungen scrollendes Plattform-Adventure, welches über 6 Levels in Form von verschiedenen Filmkulissen gespielt wird.
Ein junger Regisseur hat in der Nacht vor der Premiere seinen Film aus dem Schneideraum gestohlen. Es ist Deine Aufgabe, ihn in den verschiedenen Kulissen zu suchen – Angefangen beim Schwarz/Weiss-, Science-Fiction- und Horror-Level bis hin zu Cartoon-, Western- und Fantasy-Sets geht die Suche nach den gestohlenen Rollen.
Wirst Du den gestohlenen Film vor der Première finden?
SCREENSHOTS VON DER AMIGA-VERSION
CORE DESIGN LIMITED
VERFÜGBAR FÜR COMMODORE AMIGA (MIND. 1 MB)
BOMICO GmbH, Am Südpark 12, D-6092 Kelsterbach. Fragen zu Bomico-Spielen? Bomico Serviceline 0 61 07 / 6 20 67